# 游戏主页面

## 一、修改记录

* 创建时间：2020年9月29日10:56:49
* 更新物体运动规则：2020年11月19日00:10:35

## 二、功能梳理

### 2.1 鼠标特效

当鼠标点击时，在鼠标位置出现特殊效果，用于凸显鼠标位置。

特效的可能制作方式：（1）粒子系统控制颜色的渐变；（2）Animation控制颜色渐变；（3）DoTween缓动效果。

### 2.2 UI动效

功能按钮列表以可配置的方式，进行初始显示的缓动效果。

### 2.3 漂浮球体

* 漂浮物需要有不同的大小、颜色、偏转角度、速度。
* 漂浮物的数量、移动区域可配置。
* 物体按照一定规则运动，可能的规则如下：
  + 正弦函数控制其偏转方向与移动速度，随机赋值参数
  + 贝赛尔曲线、B样条曲线运动

## 三、程序设计

### 3.1 鼠标特效

通过DOTween制作特效Prefab，在特效播放完成后，对其进行缓存。当离开场景时，清除缓存对象。（需求：对象池管理工具）

监听鼠标点击事件，在鼠标点击位置创建prefab。考虑到频繁创建的问题，效果播放结束后进行隐藏，在离开主页面时销毁。

### 3.2 UI动效

封装DOTween，为个各UI节点添加可配置的缓动组件。

### 3.3 物体漂浮

通过配置表配置以下全局参数：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| string | string | string |
| key | type | value |
| random\_float\_max\_num | int | 100000 |
| random\_float\_min\_num | int | 50000 |
| random\_float\_max\_size | float | 10 |
| random\_float\_min\_size | float | 15 |

对于物体的创建以及移动计算，使用DOTS处理。物体的运动采用半随机的方式，用以凸显物体的运动特性。

使用额外的摄像机对3D场景进行渲染，并使用RT显示到UI上。产生的物体数量通过配置表的方式进行配置。（需求：配置表工具）