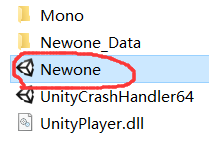
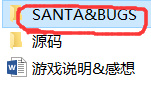
谭清月的游戏说明文档/总结感想

游戏启动：

源码查看：其中有四个文件夹，分别是不同场景下的。可以用记事本或者dev或者VS看，VS最好看。

1. 内容

制作了一个小小的 具有攻击性目标是销毁敌人的 小游戏。

名称：SANTA&BUGS

游戏引擎：unity

脚本语言：C#

学习方法：网上看资料视频，论坛查问题。官方的manual和API script（要哭了）

1. 行数

有很多个脚本附着在不同的gameobject身上，总共有21个脚本，一共600行左右。由于还不是特别熟悉整合整个项目，有些脚本的命名空间相当于老是在写，有点繁琐，再加上一些注释，故我猜把这些整合一下实际代码也许在540行左右。

1. 特点

1.游戏就是除了游戏物体，身上的脚本，还有事件发生的逻辑。能够挂载在游戏物体上的都是游戏物体的“成分”，这个脚本也是。脚本撑起了游戏逻辑。这个的学习是本次作业的核心。面对对象编程，我现在只能说知道有这么个玩意儿了，通过先看了看C#的样子，再转到unity上，unity一大半的方法都是继承自monobehavior的，所以官方的manual和API script真的很好用，但都是英文的有时候难度就会加大，我每次是先百度要想实现什么方法，搜到了方法再去官网上看这些方法怎么用，和效果是什么。比如按下鼠标左键右键，以及实例化一个游戏物体，扔掷游戏物体等等。

2.游戏的另外一方面就是美术了，整个场景的渲染，人物的构造，环境的选择，unity方便在于这些资源能够在官网的asset商店里面下载，我找的都是免费的，但不得不说太强大了，即使是免费的功能也很好（比如我挑选的那个老鼠他背后就有一个控制台，让他可以做出相应的动作，然而我还用不来）。然后我这次的美术，也简直丑的要命，但我已经尽力了555……

哦哦哦还有音效！

3.另外还有一点让我感触深得就是里面的UI。即，我们在游戏中看到的文字，类似于bottom之类的东西，这个玩意儿太重要了，我最后在发布的时候就是它的位置出了问题，我又花了大半天去网上找，但是这个问题可能是过于，最后只能在官方的论坛上，用着有道翻译，勉强处理，但是说实话还是处理的很撇……

1. 最后

谢谢这个大作业，收获很多，虽然其他科目都还没复习……不过还是值得的，这也让我开了眼界。除了认识unity之外，我还感受到了正确使用搜索引擎和提高英语水平的重要性，这两个能力是书上没有的，我在之中体会到了一些