

# 任务清单

## Waiting\_For\_Sunrise Version 1.0

在github克隆的文件中 "Waiting\_For\_Sunrise\文档资料" 里面打开markdown文件直接进行同步修改。

前言：

1. 每个人完成各自任务的时候，把任务状态的方格打钩，做别人部分时候标上自己名字缩写，到时候好对接和修改。
2. 然后在各位完成任务的时候，尽量按照规范的格式，用比较通用的方法来搞，减少重写量。有的部分我会给出比较合适的方法和思路，不过不用完全按我说的做，如果有更好的方法什么的都欢迎自己用，可以写到任务的后面。
3. 鼓励用AI但是别搬屎就行，用AI得保证能在项目中和别的能够成功的联动起来别直接复制进来程序崩了。然后记得多写点备注，AI写的备注就挺好留着就好，自己也可以看着修改点。
4. 并不是所有的任务都要完成，我可能会多写一点任务，不过比较核心的功能必须实现。自己有想加的功能也可以像任务这样子添加进去。也不是说分配了任务就只能做自己的，因为游戏里面每个部分都是环环相扣的，都可以互相帮助和求救。

### Note

我们现在算是先把一个MVP（最小可行性产品）给做出来，后面再慢慢进行版本迭代。有什么好的想法都很可以都可以提出来，不过先把基础的做出来一步一步来，后面都可以加免得加的太多别的地方实现不了很容易崩溃(/▽\)

加油大家 我现在想想都觉得好玩了(^▽^)

## 战斗场景（夜晚） zy负责

### 角色战斗逻辑

- ☐ 角色基础移动，同时绑定对应animator（配合美术资源 音效
- ☐ 受击效果
- ☐ 死亡效果
- ☐ 主摄像机跟随
- ☐ 地图部分跟随，增加史诗感。
- ☐ 以鼠标指示作为攻击目标进行的攻击模式。

下面攻击的功能需要配合图鉴的工程进度来进一步实现。

- ☐ 近战攻击（攻击范围--远近/攻击弧形/击退/AOE）
- ☐ 远程攻击（攻击距离/击退/换弹/弹道）
- ☐ 爆炸攻击（AOE/特效）
- ☐ 武器带有的音效
- ☐ 战斗操控细节：切换武器 消耗品 换弹等等

## 怪物逻辑

- ☐ 怪物生成逻辑（跟随日期的进展不断增加出怪口）
- ☐ 怪物追踪逻辑，移动动画
- ☐ 击退效果
- ☐ 攻击玩家效果
- ☐ 死亡动画，视觉效果
- ☐ 怪物死亡奖励
- ☐ 特殊怪物
- ☐ 怪物音效

## 整体效果

- ☐ 整体UI设计 --- 血条蓝条 弹药 使用的武器 等等
- ☐ 夜间倒计时
- ☐ 胜利页面
- ☐ 失败页面
- ☐ 地图生成类似树那种随机资源 // 可选

## 图鉴系统 zy和杰哥负责

### 📢 Important

这部分就是要把所有的物品/怪物的属性都给列出来，而且这部分其实没有具体的前端展示，只要在代码/数据库里面呈现就好了。这部分算是中枢纽带关系着商店和战斗场景。至于装备怪物的数值由zy我来负责，杰哥你不用管数值到时候搞代码和数据库部分就好了

我说的数据库部分指的是**ScriptableObjects (脚本化对象)** 杰哥可以去了解一下。

- ☐ 玩家的属性库
- ☐ 创建合适的子类父类物品关系 并且运用脚本化对象。
- ☐ 创建怪物的脚本化对象。
- ☐ 对于装备的特殊效果进行特殊化处理。

## 养成与背包（白天） Jaye负责

### 💡 Tip

这一部分先按照土豆兄弟的养成UI的那种商店来做。先做出来这个再说，做完这个感觉我还有很多很有意思的想法都可以加进去。

- ☐ 商店的UI
- ☐ 商店的基本逻辑：花钱买东西，东西进入背包。花钱刷新，并且刷新越来越贵。
- ☐ **背包的UI** 一格一格的那样子，背包分类，
- ☐ **背包逻辑** （进入背包的物品会加属性但是不能重复叠加//这样子就无敌版了

## 全局 匿名负责 //多负责点UI 画画辛苦了喵

- ☐ 场景切换器 方法命名为SceneSwitch
- ☐ 设置：全局的音乐音效声音大小
- ☐ 游戏开场界面UI

## 存档功能 小张负责

- ☐ 存档功能
- ☐ 开场界面的交互
- ☐ 中英文切换