

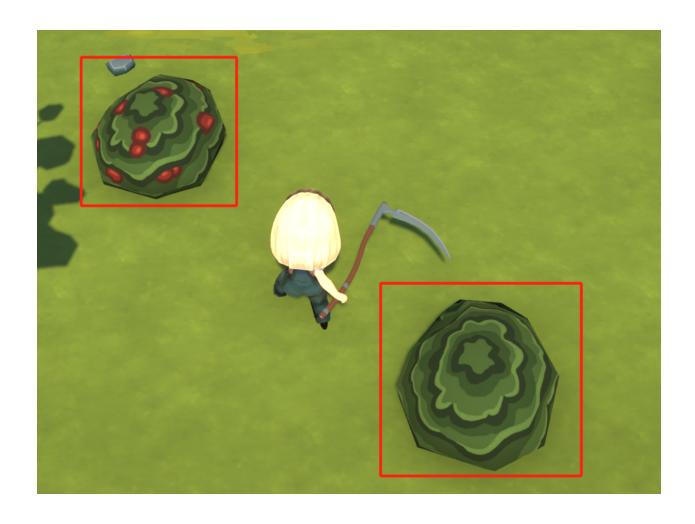
浆果灌木丛

重点部分:

- 1. 如何实现采摘浆果后砍伐灌木丛
- 2. 浆果资源重生逻辑
- 3. 浆果灌木丛种植逻辑

核心脚本:

- 1. BushBerry_Controller.cs
- 2. BushBerryTypeData.cs



浆果灌木丛控制器 BushBerry_Controller.cs

说明:浆果灌木丛控制器继承自 Bush_Controller, IBuilding 其中 Bush_Controller →

HitMapObjectBase → MapObjectBase

重要属性:

```
[SerializeField] List<Material> materials; // 0: 有浆果的材质; 1. 没有浆果的材质 [SerializeField] int bushBerryGrowDayNum; // 浆果成长天数 private BushBerryTypeData bushBerryTypeData; // 浆果动态数据
```

初始化方法

浆果灌木丛

- 1. 调用基类初始化方法,记录当前浆果灌木丛所在地图块控制器、mapObjectId和解锁 科技树id
- 2. 查看当前浆果是由存档生成还是新建造的,如果是存档生成则读取存档数据设置浆果 灌木丛属性,否则则生成一份新的浆果灌木丛数据并将其添加到存档管理器中
- 3. 设置当前天数为最后采摘天数
- 4. <检查并修改浆果灌木丛状态>
- 5. 添加<**浆果刷新事件**>,在时间管理器更新天数时触发事件

采摘方法

- 1. 设置浆果默认为不可采摘
- 2. 修改浆果灌木丛外观为不带有浆果的样式
- 3. 初始化当前最后采摘天数

检查并修改浆果灌木丛状态

- 1. 如果当前浆果没有被采摘过
 - a. canPickUp=true、设置当前meshRenderer.sharedMaterial为带有浆果的material
- 2. 如果浆果已经被采摘过
 - a. 查看当前天数-上次被采摘的时间是否≥浆果生长天数,如果≥浆果生长天数则设置canPickUp=true、设置当前meshRenderer.sharedMaterial为带有浆果的material,否则则设置canPickUp=false、设置当前meshRenderer.sharedMaterial为没有浆果的material

浆果刷新事件

- 1. 如果浆果可以采摘,即果子没有被摘下则返回
- 2. <检查并修改浆果灌木丛状态>

浆果灌木丛数据 BushBerryTypeData

```
[Serializable]
public class BushBerryTypeData : IMapObjectTypeData
{
   public int lastPickUpDayNum = -1;  // 浆果最后一次被采摘的天数
}
```

浆果灌木丛