# 《GetOutOfMyDungeon》

# 开发代办清单：

1. ~~开始目录~~
2. ~~创建UNet局域网游戏的游戏大厅~~
3. ~~创建LAN游戏的页面~~
4. ~~角色人物设定~~
5. ~~拆分角色四肢，方便做动画~~
6. ~~写一个方便使用的菜单控制脚本~~
7. ~~写一个方便使用的提示框功能~~
8. ~~做角色的动画~~
9. ~~完成角色移动的控制脚本，手部要可以指着鼠标指针的位置。并且可以自动转向，面向鼠标方向。~~
10. 完成角色攻击功能
11. ~~角色后退动画~~

3-16

1. 角色在游戏中的UI，~~以及可用的玩家列表~~
2. ~~玩家在连续击杀多个可击杀对象后，可获得墨镜和香烟（废弃）~~
3. ~~玩家状态脚本~~
4. 背包系统
5. 道具使用系统
6. ~~装备系统~~
7. ~~小bug 上下移动的时候动画是反的~~
8. ~~装备的穿（更换）、脱、使用、损耗、更新人物数值状态、更新模型、~~
9. ~~装备在地上怎么拾取起来~~

3-17

1. 装备栏系统、装备展示
2. ~~升级以下菜单系统，增加几种不用类型，会全屏覆盖的Panel 以及不会全屏覆盖的。 可以拖拽的和不可以拖拽的全屏UI。~~
3. ~~个人属性面板~~，~~里面展示身体上的装备、各项数值详细~~

3-18

1. ~~掉落在地上的物体，道具栏里的物体，装备到身上的物品的脚本。~~以及道具使用，拖拽，合并等功能。
2. ~~纸娃娃系统，状态栏上可以直接看到玩家更换装备的效果。~~
3. 整理目前位止的工作内容。进行下一阶段的代码接口的设计。
4. 写一个2D自发光的shader,白色的地方发光 ，颜色可调节
5. 近战远程攻击武器各一个
6. 背包栏道具整理功能
7. ~~角色设计资源文件~~
8. 道具设计（itemdesign）资源文件
9. 道具Prefab创建的脚本，读取道具设计资源文件，自动生成三个必须的Prefab
10. 浮动文字系统