2023/4/25

孙逸尘

做了什么：

粗略地制作了游戏的开始界面

**需求：**

**开始界面需要进一步的美化**

2023/4/29

孙逸尘

做了什么：

制作好了背包的GUI界面，导入了一些能用的素材

**需求：**

**UI界面的贴图**

困难：

看了两个教程，不确定哪种更好，更适合本游戏

2023/4/30

孙逸尘

做了什么：

进一步完善了背包系统，可以方便地创建新的物体，通过碰撞拾取到背包中并显示

简易地创造了一个能移动的物体（角色）

下一步：

创建对话系统

2023/5/2

鲍健焘

做了什么：

制作了初始关卡Flying Bird的背景，创建了角色并实现了移动和跳跃功能

下一步：

学习跳跃动画和镜头移动，以及和障碍碰撞后的结果

困难：

目前不知道怎么实现角色以固定的速度进行左右移动，后面可能会知道

优化：

Flying Bird中的障碍物管子的图片是一个整体，导致其如果想实现伸长或收缩都会导致管口的比例不协调，感觉有点丑，建议切成两部分。

2023/5/3

鲍健焘

做了什么：

将地图做全，并实现了镜头跟随以及角色x轴固定移动，游戏已经基本能游玩

补充：

取消了做跳跃动画的设计，管子已经做成切片但不能像地图那样像瓦片一样填充，于是就一个个做成了刚体，可能比较繁琐

写了小鸟碰到管子后跳到下一场景的代码，但不知道是什么原因导致unity内运行没有出现此效果

杨凇

做了什么：

把人物对话文本放入素材库中

**需求：**

**开头梦境动画的图片。**

孙雨洁

做了什么：

画了一点地图

2023/5/6

孙逸尘

做了什么：

整理了一下项目内的素材等

**需求：**

**主角移动所需的图片，第一章地图的完善**

**问题：**

**Unity的Console栏多了七个报错，不会解决，不知道会影响什么东西**

2023/5/8

孙雨洁

做了什么：

地图上添加了一些东西

2023/5/20

孙雨洁

做了什么：

继续绘制了第一章的相关素材

2023/5/22

孙逸尘

做了什么：

改变了角色移动的代码逻辑，初步完成了角色移动动画

问题：

角色移动不流畅，动画之间的切换有bug

2023/5/23

孙逸尘

做了什么：

角色移动更流畅，动画切换bug修复，原因是少考虑了几种动画切换的情况

修改了FlyingBird场景中的背景，并添加了鸟飞行的动画

2023/5/24

孙逸尘

做了什么：

初步完成了对话系统

2023/5/29

孙逸尘

做了什么：

对话系统基本完成

下一步：

做完第一章的关卡内容