Break The Bricks 思路流程

目录

[Break The Bricks 思路流程 1](#_Toc19398694)

[一、 创建所需物体，并给物体附上材质 1](#_Toc19398695)

[二、 射击 1](#_Toc19398696)

[三、 控制相机移动 1](#_Toc19398697)

# 创建所需物体，并给物体附上材质

1. 创建地面Plane
2. 创建要打的砖块的预制体Prefebs，给砖块附上物理效果
3. 创建子弹的Prefebs

# 射击

1. 点击鼠标左键后创建一个子弹实例
2. 给子弹赋予方向和大小

# 控制相机移动

1. 通过Input.GetAxis(“Horizontal”)来获取键盘输入，transform.Translate(参数:一个向量)来移动相机