Break The Bricks 思路流程

目录

[Break The Bricks 思路流程 1](#_Toc19481398)

[一、 开发小球和分数显示 1](#_Toc19481399)

[二、 控制小球的旋转 1](#_Toc19481400)

[三、 创建针 1](#_Toc19481401)

[四、 实例化针 2](#_Toc19481402)

[五、 控制针的移动 2](#_Toc19481403)

[六、 将针插入小球 2](#_Toc19481404)

[七、 针头的碰撞 2](#_Toc19481405)

[八、 显示分数 3](#_Toc19481406)

[九、 播放结束动画，并重新加载场景 3](#_Toc19481407)

# 开发小球和分数显示

1. 导入圆球
2. 创建分数，放在圆球中间

# 控制小球的旋转

1. transform.Rotate()

# 创建针

1. 创建针的Prefabs
2. 给针头添加碰撞器

# 实例化针

1. 创建实例化针的点和针运动的开始点
2. GameObject.Find(“StartPoint”)来得到这两个点
3. GameObject.Instantiate()实例化针

# 控制针的移动

1. Vector3.MoveTowards控制针从实例化的位置运动到开始的位置

# 将针插入小球

1. 在GameManage中控制鼠标点击
2. 在Pin中添加从开始点运动到小球表面的代码
3. 打开开关m\_bIsFly
4. 点击鼠标后重新生成一根针

# 针头的碰撞

1. 给针头加上刚体组件，并使用触发模式
2. OnTriggerEnter2D检测是否和另一根针发生了碰撞
3. 发生碰撞则调用GameManager组件的GameOver方法来结束游戏

# 显示分数

# 播放结束动画，并重新加载场景

1. 渐变背景
2. 放大摄像机
3. 重新加载场景