# 一、项目文件目录（Assets）

1.1 Data：储存卡牌数据或其他数字数值

1.2 GameAssets：游戏资源

1.2.1 Fonts：字体文件夹

1.2.2 Picture：静态美术资源

1.2.2.1 BackGrounds：背景的美术资源

1.2.2.2 Buff：BUFF的美术资源

1.2.2.3 Card：卡牌图片

1.2.2.4 Character：人物图片

1.2.2.5 Ui：UI相关控件的美术资源

1.2.3 Prefebs：预制体文件

1.3 Scenes：场景文件

1.4 Scipts：脚本文件夹

1.4.1 UI:UI相关脚本文件

1.5 TMP：文本插件（如需新字体，请记得转换，且放入1.2.1）

二、各场景控件

2.1FightUI：战斗场景界面

2.1.1 Enerry：敌人

2.1.2 StatusBar：状态栏

2.1.2.1 RoundEnd：回合结束按钮

2.1.2.2 Weather:场上天气

2.1.2.3 Card：卡牌组件

2.1.2.4 Energy：精力

2.1.2.5 Defence：防御力

2.1.2.6 HP：血量

2.1.2.7 HasCard：拥有手牌

2.1.2.8 UsedCard：废卡牌库

2.2 SettingMenu：设U置界面

2.3 CardLib:现有牌库

2.3.1UP Arrow/Down Arrow：向上和向下翻的箭头

2.4 UsedCardLib：废卡牌库

同上

三、交互逻辑

3.1 战斗场景

3.1.1 呼出设置菜单：点击齿轮按钮(BattleForest/FightUi/Setting)跳转至设置菜单（BattleForest/SettingMenu）。

设置菜单的相关操作：

1. 返回主菜单：跳转到地图（Map）场景
2. 储存游戏:存储数据
3. 退出游戏：如描述

3.1.2 回合结束按钮：点击“回合结束”按钮(BattleForest/FightUi/ StatusBar/RoundEnd)，进入下一回合。

3.1.3呼出现有牌库：点击状态栏上方四个图标中无箭头的卡牌图标（BattleForest/FightUi/ StatusBar/HasCard），呼出 现有牌库（BattleForest/CardLib）

牌库中的卡牌切换：1.点击向上的箭头向上翻（BattleForest/CardLib/UpArrow）

2. 点击向下的箭头向下翻（BattleForest/CardLib/DownArrow）

3.1.4 呼出废卡牌库：点击状态栏上方四个图标中有箭头的卡牌图标（BattleForest/FightUi/ StatusBar/UsedCard），呼出 现有牌库（BattleForest/UsedCardLib）

牌库中的卡牌切换：1.点击向上的箭头向上翻（BattleForest/UsedCardLib/UpArrow）

2. 点击向下的箭头向下翻（BattleForest/UsedCardLib/DownArrow）。

3.1.5：卡牌效果

1.按住卡牌，卡牌放大。

2.移动卡牌，出现选敌箭头。

3.确定敌人，释放卡牌，产生动画效果。

3.1.6：精力条：根据数据调整精力条的滑块长度和数字大小（BattleForest/FightUi/ StatusBar/Energy）。

3.1.7血量条:根据数据调整血量条的滑块长度和数字大小（BattleForest/FightUi/ StatusBar/HP）。

3.1.8敌方行为：根据算法调整下回合行为,并改变图标（BattleForest/Enemy/Behavior）

3.1.9 敌方状态：同上方（组件路径：BattleForest/Enemy/HPcount）

3.1.10敌方buff:改变敌方被施加的buff状态（BattleForest/Enemy/Buff）

3.1.11己方buff：同上（组件路径：BattleForest/User/Buff）