MusicPlayer：

名称：MusicPlayer

别名：音乐播放器

描述：用于播放背景音乐

定义：用户ID+用户名+密码+Email+发帖数+帖子回复数+创建时间+用户头像

SoundPlayer：

名称：SoundPlayer

别名：音效播放器

描述：用于播放动作等特殊音效

定义：int

位置：BBS\_User

Instance：

名称：Instance

别名：播放器

描述：播放器

定义：AudioManager

clip：

名称：clip

别名：音频点击

描述：播放音频剪辑的简单抽象

定义：AudioClip

collision.tag：

名称：collision.tag

别名：标签

描述：unity中自定义的标签

定义：

ReplyCount：

name：

名称：name

别名：名称

描述：音频的名称

定义：String

表：AudioManager.cs

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 表名 | AudioManager |  |  |  |
| 含义 | 音效控制表 |  |  |  |
| 序号 | 名称 | 数据类型 | 允许空值 | 说明 |
| 1 | MusicPlayer | MusicPlayer | N | 整体音乐播放器 |
| 2 | SoundPlayer | SoundPlayer | N | 音效播放器 |
| 3 | Instance | AudioManager | N | 播放器 |
| 4 | Name | Nvarchar(1000) | N | 音频名称 |
| 5 | clip | AudioClip | Y | 点击播放 |

主键及索引：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 名称 | 列名 | 是否主键 |
| 1 | Instance | AudioManager | Y |

BGControl表：

Speed：

名称：Speed

别名：速度

描述：背景移动速度

定义：float

V：

名称：V

别名：结构体

描述： Unity中用来存储二维向量或二维点坐标的结构体类型

定义：Vector

Time.deltaTime：

名称：Time.deltaTime

别名：每帧的时间

描述：一秒内执行了几次

transform.localPosition：

名称：transform.localPosition

别名：位置

描述：结构体的位置

定义:

表：BGControl表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 表名 | BGControl |  |  |  |
| 含义 | 背景控制表 |  |  |  |
| 序号 | 名称 | 数据类型 | 允许空值 | 说明 |
| 1 | Speed | Float | N | 背景移动速度 |
| 2 | V | Vector2 | N | 结构体 |
| 3 | Time.deltaTime | Time.deltaTime | N | 帧速度 |
| 4 | transform.localPosition | transform.localPosition | Y | 位置 |

主键及索引：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 名称 | 列名 | 是否主键 |
| 1 | V | Vector2 | Y |

Coincontrol表：

collision

名称：collision

别名：collision

描述：触发器

定义：Collider2D

tag：

名称：tag

别名：标签

描述：用户自定义的标签数据

定义：Collider2D

AudioManager：

名称：AudioManager

别名：音频播放器

描述：触发某个事件后播放的音频

定义：AudioManager

表：Coincontrol

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 表名 | Coincontrol |  |  |  |
| 含义 | 金币控制表 |  |  |  |
| 序号 | 名称 | 数据类型 | 允许空值 | 说明 |
| 1 | collision | Collider2D | Y | 触发器 |
| 2 | tag | Collider2D | N | 标签 |
| 3 | AudioManager | AudioManager | N | 音频播放器 |

主键及索引：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 名称 | 列名 | 是否主键 |
| 1 | Collision | Collider2D | Y |

GroundControl表：

speed：

名称：speed

别名：速度

描述：地面移动的速度

定义：float

GameObject[] Grounds：

名称：Grounds

别名：地面

描述：由多块地面组成的地面数组

定义：GameObject[]

V：

名称：V

别名：结构体

描述： Unity中用来存储二维向量或二维点坐标的结构体类型

定义：Vector

Time.deltaTime：

名称：Time.deltaTime

别名：每帧的时间

描述：一秒内执行了几次

transform.localPosition：

名称：transform.localPosition

别名：位置

描述：结构体的位置

定义：float

表：帖子属性表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 表名 | GroundControll |  |  |  |
| 含义 | 地面控制表 |  |  |  |
| 序号 | 名称 | 数据类型 | 允许空值 | 说明 |
| 1 | speed | Float | N | 地面移动速度 |
| 2 | Grounds | GameObjects | N | 地面物体 |
| 3 | V | Vector2 | N | 结构体 |
| 4 | Time.deltaTime | Time.deltaTime | N | 帧速度 |
| 5 | transform.localPosition | transform.localPosition | Y | 位置 |

主键及索引：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 名称 | 列名 | 是否主键 |
| 1 | Grounds | GameObjects | Y |

PlayerControll表：

hp：

名称：HP

别名：血量

描述：人物的生命

定义：int

rBody：

名称：rBody

别名：刚体

描述：2d刚体

定义：Rigidbody2D

isGround：

名称：isGround

别名：isGround

描述：是否触碰到地面

定义：bool

V：

名称：V

别名：结构体

描述： Unity中用来存储二维向量或二维点坐标的结构体类型

定义：Vector

collision

名称：collision

别名：collision

描述：触发器

定义：Collider2D

tag：

名称：tag

别名：标签

描述：用户自定义的标签数据

定义：Collider2D

AudioManager：

名称：AudioManager

别名：音频播放器

描述：触发某个事件后播放的音频

定义：AudioManager

表：帖子状态表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 表名 | BBS\_TopicState |  |  |  |
| 含义 | 帖子状态表 |  |  |  |
| 序号 | 名称 | 数据类型 | 允许空值 | 说明 |
| 1 | HP | Int | Y | 血量 |
| 2 | rBody | Rigidbody2D | N | 2D刚体 |
| 3 | collision | Collider2D | Y | 触发器 |
| 4 | tag | Collider2D | Y | 标签 |
| 5 | AudioManager | AudioManager | N | 音频播放器 |
| 6 | V | Vector2 | N | 结构体 |

主键及索引：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 名称 | 列名 | 是否主键 |
| 1 | rBody | Rigidbody2D | Y |
| 2 | v | Vector2 | Y |