# Metronome文档

#### 整体架构思路

对于节拍器，起作用的有三个脚本，『Character2D』负责控制角色移动、跳跃、各种属性相关的一切。『myInput』负责接受输入，然后告诉Character2D怎么移动或跳跃。『Wave』负责控制摆锤，一来控制摆动，二来告诉被打的东西它该做什么 （将来尽量只告诉被打的东西，它被打了，然后被打的物体自己处理被打了该干啥）

对于每张地图，有一个『GameMode\_base』来控制节拍器在这张地图的移动、跳跃参数。会挂在该地图的GameController上。值得注意的是，GameMode\_base还通过一个Unity Event控制节拍器的复活地点，也就是Respawn Location。

所以每张地图除了需要一个GameMode\_base，还需要每个地图自己的脚本。这个脚本必须写一个Spawn函数，在Inspector里赋给GameMode\_base的 Refresh Locatioin。这个脚本一般还会写本图的特殊机制或道具刷新。如下落关的下落。

对于每个道具，吃了之后一般直接修改Character2D的属性。然后通过协程，在数秒之后再改回来。

#### 每个脚本具体的作用

Character2D：节拍器属性相关的一切。每次复活和游戏开始时会从GameMode\_base获取属性。当然，当你要改节拍器速度啊、要对节拍器造成伤害啊、基本都从这里找函数或者直接改它的变量。

DeathColl：碰到会死，目前『刺』上面会挂这个脚本。可以实现碰到节拍器之后就击飞它。可以自选是否无视无敌。

GameMode\_base：有本地图需要的各种角色属性。还有判断角色的胜负。

Hammer：大锤。

Ice：挂在冰上，让冰被站一会就融化。

myInput：从PlayerPrefs里读取按键设置，然后通知Character2D。

RestLife：挂在血量UI上，读取Character2D，控制血量显示。

RisingPlatform：下落平台关用来控制平台上升的。

Tuningfork：音叉。

Wave：从Character2D获取摆动速度，然后摆来摆去。

Wine：假酒。

#### 三、其他一些有的没的：

1、Assets\Script\SpawnScript这个目录下放着每一关特定所需的脚本。

2、Assets\OldDemo里面是那些旧的场景和脚本，里面东西很杂，不过或许还有一些有用的东西？

3、Assets\MainMenu 混乱的地狱！里面有我第一版自己手写的UI！也有UGUI！所有的一切，既不优雅，又混乱不堪！期待好心人有时间重新推倒做一遍UI（

4、具体很多内容代码里有注释，由于天杀的ACM习惯，我代码风格不好，把很多功能都放入同一个函数……看不懂来问我就好QwQ……