|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** |  | **学号** |  | **专业班级** |  |
| **项目名称** |  | | | **时间/周次** | 填写校历上面的教学周 |
| 本周主要学习的知识以及项目实践内容 |  | | | | |
| 项目实践过程遇到的问题以及解决问题时的思考过程和方法 |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学生姓名 |  | 学号 |  | 专业班级 |  |
| 项目名称 |  |  |  |  |  |
| 本周主要学习的知识以及项目实践内容 | 本周主要学习了Unity 2D平台游戏开发相关知识，包括角色控制器的实现、物理碰撞检测、动画控制、以及多种角色能力（如加速、滑翔、二段跳、冲刺等）的编程实现。在项目实践中，重点完成了PlayerController2D脚本的调试和优化，实现了角色的地面加速、空中移动、墙体滑行与跳跃等功能，并对角色的输入响应和物理行为进行了细致调整。 |  |  |  |  |
| 项目实践过程遇到的问题以及解决问题时的思考过程和方法 | 在项目实践过程中，遇到了角色按下Ctrl键无法加速的问题。通过对PlayerController2D.cs脚本的分析，发现是由于FixedUpdate方法中地面移动逻辑被注释，导致加速参数未能正确作用于角色移动。通过恢复并优化地面移动代码，成功解决了该问题。此外，还遇到Unity版本不兼容导致项目无法打开的问题，通过查找ProjectVersion.txt文件，确认并切换到正确的Unity版本后顺利解决。整个过程中，注重了对代码逻辑的梳理和调试方法的应用，提升了独立分析和解决问题的能力。 |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学生姓名 |  | 学号 |  | 专业班级 |  |
| 项目名称 |  |  |  |  |  |
| 本周主要学习的知识以及项目实践内容 | 本周主要学习了Unity 2D平台游戏开发相关知识，包括角色控制器的实现、物理碰撞检测、动画控制、以及多种角色能力（如加速、滑翔、二段跳、冲刺等）的编程实现。在项目实践中，重点完成了PlayerController2D脚本的调试和优化，实现了角色的地面加速、空中移动、墙体滑行与跳跃等功能，并对角色的输入响应和物理行为进行了细致调整。 |  |  |  |  |
| 项目实践过程遇到的问题以及解决问题时的思考过程和方法 | 在项目实践过程中，遇到了角色按下Ctrl键无法加速的问题。通过对PlayerController2D.cs脚本的分析，发现是由于FixedUpdate方法中地面移动逻辑被注释，导致加速参数未能正确作用于角色移动。通过恢复并优化地面移动代码，成功解决了该问题。此外，还遇到Unity版本不兼容导致项目无法打开的问题，通过查找ProjectVersion.txt文件，确认并切换到正确的Unity版本后顺利解决。整个过程中，注重了对代码逻辑的梳理和调试方法的应用，提升了独立分析和解决问题的能力。 |  |  |  |  |