实训工作日志

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** | |  | **学号** |  | **专业班级** |  |
| **项目名称** | |  | | | **指导老师** |  |
| **日期** | **工作内容** | | | | | **完成情况** |
| 第1天  （2020.6.22） |  | | | | |  |
| 第2天  （2020.6.23） |  | | | | |  |
| 第3天  （2020.6.24） |  | | | | |  |
| 第4天  （2020.6.28） |  | | | | |  |
| 第5天  （2020.6.29） |  | | | | |  |
| 第6天  （2020.6.30） |  | | | | |  |
| 第7天  （2020.7.1） |  | | | | |  |
| 第8天  （2020.7.2） |  | | | | |  |
| 第9天  （2020.7.3） |  | | | | |  |
| 第10天  （2020.7.4） |  | | | | |  |
| 第11天  （2020.7.6） |  | | | | |  |
| 第12天  （2020.7.7） |  | | | | |  |
| 第13天  （2020.7.8） |  | | | | |  |
| 第14天  （2020.7.9） |  | | | | |  |
| 第15天  （2020.7.10） |  | | | | |  |

指导教师审核： 日期：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 工作内容 | 工作内容 | 工作内容 | 工作内容 | 工作内容 | 完成情况 |
| 第1天（2020.6.22） | 熟悉Unity项目结构，了解Assets文件夹下资源分类，包括Sprites、Scenes、Prefabs等。 | 阅读PlayerController2D.cs脚本，理解角色控制基本逻辑。 |  |  | 已完成 |  |
| 第2天（2020.6.23） | 尝试运行项目，解决Unity版本兼容性问题，成功打开项目。 | 初步测试角色移动、跳跃等功能。 |  |  | 已完成 |  |
| 第3天（2020.6.24） | 分析并调试角色加速（Ctrl键）功能，定位到FixedUpdate地面移动逻辑问题。 | 恢复并优化相关代码，角色加速功能正常。 |  |  | 已完成 |  |
| 第4天（2020.6.28） | 学习并测试角色的二段跳、冲刺、滑翔等季节能力。 | 调整参数，优化角色物理表现。 |  |  | 已完成 |  |
| 第5天（2020.6.29） | 整理Assets目录下的资源，了解各类Prefab、Sprite、场景文件的用途。 | 为后续开发做准备。 |  |  | 已完成 |  |
| 第6天（2020.6.30） | 编写和完善工作日志、周报等文档。 | 总结本阶段学习与开发收获。 |  |  | 已完成 |  |
| 第7天（2020.7.1） | 复查项目整体功能，准备下阶段开发任务。 |  |  |  | 已完成 |  |
| 日期 | 工作内容 | 工作内容 | 工作内容 | 工作内容 | 工作内容 | 完成情况 |
| 第1天（2020.6.22） | 熟悉Unity项目结构，了解Assets文件夹下资源分类，包括Sprites、Scenes、Prefabs等。 | 阅读PlayerController2D.cs脚本，理解角色控制基本逻辑。 |  |  | 已完成 |  |
| 第2天（2020.6.23） | 尝试运行项目，解决Unity版本兼容性问题，成功打开项目。 | 初步测试角色移动、跳跃等功能。 |  |  | 已完成 |  |
| 第3天（2020.6.24） | 分析并调试角色加速（Ctrl键）功能，定位到FixedUpdate地面移动逻辑问题。 | 恢复并优化相关代码，角色加速功能正常。 |  |  | 已完成 |  |
| 第4天（2020.6.28） | 学习并测试角色的二段跳、冲刺、滑翔等季节能力。 | 调整参数，优化角色物理表现。 |  |  | 已完成 |  |
| 第5天（2020.6.29） | 整理Assets目录下的资源，了解各类Prefab、Sprite、场景文件的用途。 | 为后续开发做准备。 |  |  | 已完成 |  |
| 第6天（2020.6.30） | 编写和完善工作日志、周报等文档。 | 总结本阶段学习与开发收获。 |  |  | 已完成 |  |
| 第7天（2020.7.1） | 复查项目整体功能，准备下阶段开发任务。 |  |  |  | 已完成 |  |
| 第8天（2020.7.2） | 实现角色冲刺（Dash）动作，完善冲刺判定与冷却机制。 | 测试冲刺与其他动作的衔接效果。 |  |  | 已完成 |  |
| 第9天（2020.7.3） | 实现角色滑翔（Glide）功能，调整重力参数。 | 测试滑翔与跳跃、下落的配合。 |  |  | 已完成 |  |
| 第10天（2020.7.4） | 实现角色滑行（Slide）动作，优化地面与空中滑行逻辑。 | 修复滑行与加速冲突的bug。 |  |  | 已完成 |  |
| 第11天（2020.7.6） | 学习并实现粒子特效（如冲刺、跳跃、死亡等）。 | 将特效与角色动作结合，提升游戏表现力。 |  |  | 已完成 |  |
| 第12天（2020.7.7） | 优化角色动画切换，完善动画控制器。 | 修复动画与物理状态不同步的问题。 |  |  | 已完成 |  |
| 第13天（2020.7.8） | 测试并修复各类已知bug，如角色卡墙、动作响应延迟等。 | 完善碰撞检测与边界处理。 |  |  | 已完成 |  |
| 第14天（2020.7.9） | 整理和归档项目资源，优化Assets目录结构。 | 撰写项目开发文档和用户说明。 |  |  | 已完成 |  |
| 第15天（2020.7.10） | 对项目进行最终测试与演示，收集反馈并进行最后优化。 | 总结整个开发过程的收获与不足。 |  |  | 已完成 |  |