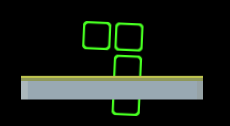
1. 奇怪的扣血問題（Script/GameKiller/OnCollisionEnter2D()）
2. 方塊因為不規則形狀的原因，必須設定2個以上的boxcollider。
3. GameKiller物件在接觸到方塊時，會觸發hp-1的效果。
4. 因為每個方塊都有2個以上的boxcollider， GameKiller會有機會一次接觸到單一方塊的兩個boxcollider，導致hp-2的結果。
5. 希望無論如何，都是hp-1。
6. 旋轉卡住

方塊如果旋轉或向下移動(改變位置)時，會有機會剛好卡在平台或其它方塊上。



1. 遊戲失敗後無法重新開始（Script/End/ public void EndLose()）

如果單人遊戲失敗結束後，選擇重新玩的話，方塊會停在空中而且無法左右程動。

但是如果是勝利的話就不會有這個問題，不知道為什麼

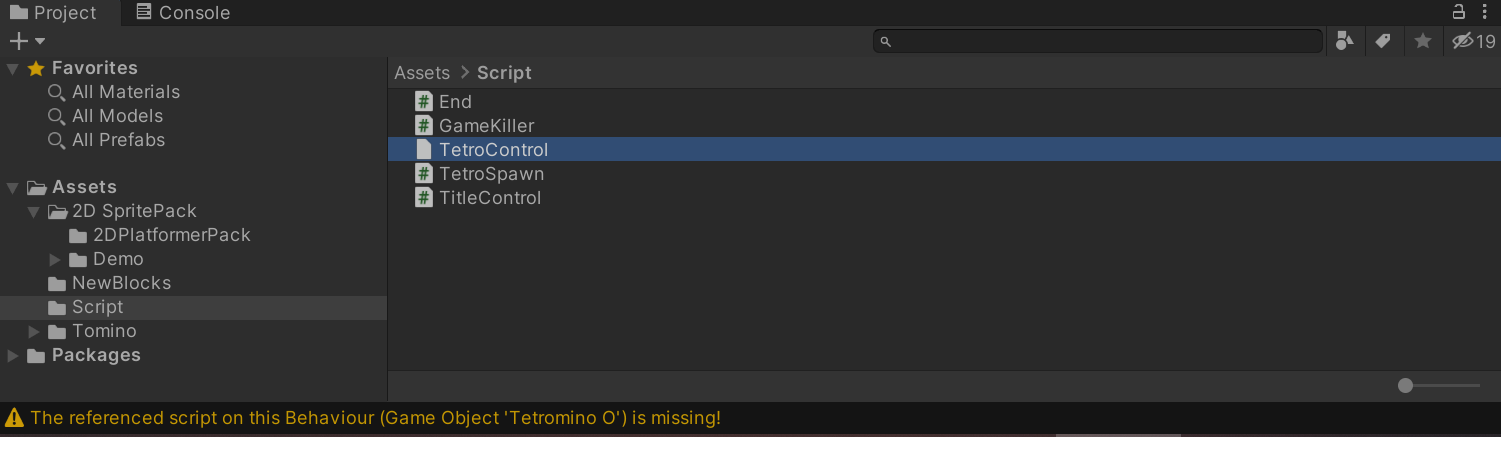
1. 無法兩個方向按鍵一起按

比如說，在向右移動的時候就無法旋轉。

不過這也許不是太大的問題，因為實際遊戲中應該會是持續偵測。

1. C# 檔案無法讀取

利用Git和GitHub於其它電腦同步之後，常常會有某些C#檔案無法讀取，呈現方式如下圖的TetroControl。但是該檔案仍然可以用一般的編輯器打開，而且內容也完全一樣



在編輯檔案的時候，有時會見到「There are inconsistent line endings in the 'Assets/Script/TetroControl2.cs' script. Some are Mac OS X (UNIX) and some are Windows. This might lead to incorrect line numbers in stacktraces and compiler errors. Many text editors can fix this using Convert Line Endings menu commands.」的黃色警告。我在想會不會與這個東西有關？

1. ~~其它小問題~~（先不用處理）

要麻煩給一個C#中的variable/function/array或是從一個檔案access其它檔案的方式，這些功能要怎麼使用的一個概論性的解釋。如果能透過JavaScript來類比是最好的QQ

也要麻煩解釋如何在遊戲畫面中找到正確的座標，讓遊戲物件能夠直接透過修改數值(而非手動拖曳)的方式來移動到正確位置。（這是否與物件的中心點有關？）