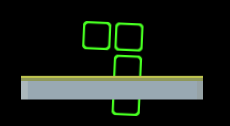
1. 奇怪的扣血問題（Script/GameKiller/OnCollisionEnter2D()）
2. 方塊因為不規則形狀的原因，必須設定2個以上的boxcollider。
3. GameKiller物件在接觸到方塊時，會觸發hp-1的效果。
4. 因為每個方塊都有2個以上的boxcollider， GameKiller會有機會一次接觸到單一方塊的兩個boxcollider，導致hp-2的結果。
5. 希望無論如何，都是hp-1。
6. 旋轉卡住

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

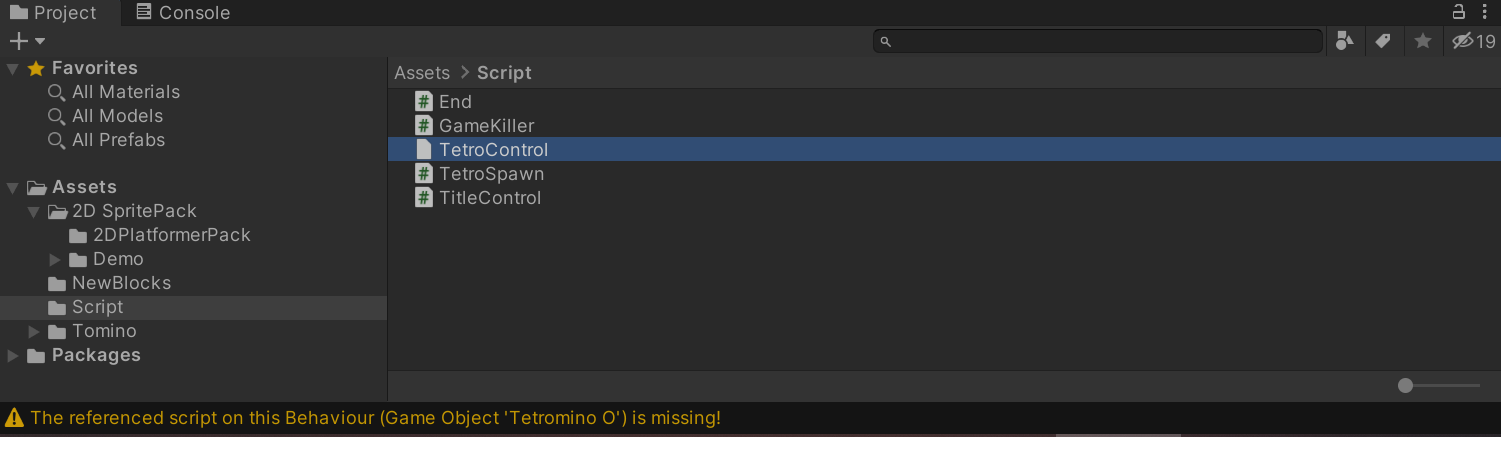
1. 無法兩個方向按鍵一起按

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（如果時間還允許的話）

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？）