## 2018.1.17



1. 更改CameraController脚本，使用直接更改localAngle的方法控制CameraPos的转动，因为如果用Rotate会产生Bug(不确定为什么，但是会使得CameraPos的y轴逐渐偏移，可能是Rotate函数执行时屏蔽了其他物理过程。

2. 在大厅里小卡片显示房间信息，我希望对每一个小卡片的按钮动态加载一个加入房间的事件，但是发现这样需要一个参数传递进事件委托表示当前处于哪一个小卡片，然而如果直接用局部变量比如循环变量赋值给委托的参数，则执行委托时依然将其当做变量（比如循环结束后i的值为5，则执行委托时还是按照5去执行），所以最后还是直接在Unity窗口里面改。

3.