## 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. 一开始就把RoomManager脚本附在Panel\_Right上，但是一开始Panel\_Right是隐藏的。

## 2018.1.20

1. 发现Layout里面的元素一旦SetActive(false)之后再SetActive(true)之后位就会混乱，发现原来如果要自动排列还需要增加LayoutElement Component。

2. GetComponent函数可能带来潜在的性能损耗，所以在StartScene的脚本里面，为了取得房间卡片以及Seat卡片的文本子物体，在Start函数里面用一个循环取出Text。

## 2018.1.21

1. 发现如果在 PhotonNetwork.JoinRoom执行完后面加上RPC调用，RPC不能被执行

如 if(PhotonNetwork.JoinRoom(roomname)

PhotonView.RPC(,,,)

这样子RPC并不能准确执行，经过多次调试确定这是因为JoinRoom实际上还没有完成就已经执行了接下来的RPC调用，所以应该在回调函数 OnLeftRoom里进行。

1. GameObject.SetActive(false) 应该等脚本里的代码都执行好再调用。