* 人物自动往角色正前方跑
* 玩家可以用单手指操控角色转向，最大转向角度45-60度（这个应该会分为跑道比较好，玩家只需要左滑右滑即可）
* 一个玩家与2个AI玩家（AI玩家的设计需要写，我个人建议是以最简单的方式来，就是他们只会向前跑，第一个版本就先这样处理）
* 金币可以升级速度（开摩托，开跑车等等）（自动升级，这个我和你对过了）
* ~~金币可以买打手，在领先的玩家前方附近召唤打手以拖延领先玩家（仅限落后玩家，一句一次，消耗所有金币，打手数量与金币成正比）~~（变成道具形式的详细也得写出来，不然程序很难get到）
* 道路上有各种陷阱机关，包括但不限于地刺（减速玩家），墙/柱子（需躲避，若撞上会停止前进），天上掉滚石（被砸到会减速）（目前不如就确定这三种）
* ~~两个按键Upgrade和Thugs，Upgrade功能是可以用金币升级角色速度（例如3个金币可以升级为摩托，5个金币升级为汽车）；Thugs功能是落后玩家可以使用全部金币召唤打手至领先玩家附近以拖延（例如每2个金币可以召唤1个打手，每个打手可以使玩家不能移动一秒，玩家可以通过走位躲避打手）~~ 这个已经取消了，换为自动升级
* 游戏按关卡区分，每一个关卡通关平均大约需要30秒左右（这一部分需要你来在unity中摆放关卡，然后程序和你通过git同步来调整关卡时间。）
* 开始时玩家角色站在中间，AI角色站在两侧（因为所有角色初始速度一样，这样玩家每局都会比AI角色先抢到金币取得优势）（同上）
* ~~AI角色会在落后时用打手拖延领先玩家/其他AI角色，领先时会升级速度~~
* ~~角色掉出跑到外，会在两秒后在道路上复活，角色之间有碰撞体积~~

目前我看下来程序部分应该为 人物自动奔跑/玩家操控功能开发/ai玩家功能开发/收集金币升级替换模型/陷阱机关的开发。

图形用户界面, 文本, 应用程序

描述已自动生成

尝试理清楚我红字部分，清楚了之后告诉我一声，我就让你们碰一下。

* 玩家操控的角色自动向前跑
* 一个玩家与2个AI玩家，AI暂时需要会自动向前跑
* 玩家可以用一根手指操作角色左右平移
* 金币可以升级速度（视觉效果为，骑自行车，开摩托，开跑车等等）
* 玩家捡到金币会自动升级速度，每捡一堆金币就会速度升一级
* 每局靠进中间的地区会刷新一个可以拾取的道具，只有落后的人可以捡，捡到后会在领先的人附近（比如正前方一点距离）召唤打手拖延住他（玩家可以通过走位躲避），一共召唤2个打手，每个打手与角色接触可以使他速度降一级
* 道路上有各种陷阱机关，地刺（速度降级），墙/柱子（需躲避，若撞上会停止前进），天上掉落滚石（被砸到会速度降级）
* 游戏按关卡区分，每一个关卡通关平均大约需要20秒左右
* 开始时玩家角色站在中间，AI角色站在玩家两侧

1.1玩家自动向前跑。 1天

1.2AL,只需要向前跑。 1天

1.3玩家操作开发。 1天

（跑道为直道，左右移动。边界问题，不会移动出边界。）

1.4金币升级系统。 1天

（速度分级，1，2，3。。，金币越多（1个金币升一级）移动速度越快。）

1.5道具共1种。 2天

（道具在跑道的中点，落后的人才可以吃道具，吃到道具后，领先的人身前方会出现3个小人追领先的人,被追到就眩晕1秒，最多眩晕3秒，并且小人消失。Al没有追到一直存在。，一局游戏大概30秒左右。）

1.6机关开发。 1天

（地刺减速，一级一级的减，最低级速度就不减速。）