

BaseModel

地图上各类实体（坦克、子弹、野怪等）所关联的画布显示对象的容器，基于easelJS

```
var stage = new createjs.Stage('mycanvas');

for(let i = 0; i < arms.length; i++) {
    let tk = new BaseModel(100 + (i % 4) * 200, 100 + (i / 4) * 200, arms[i]);
    stage.addChild(tk.model);
    stage.update();
}

createjs.Ticker.addEventListener("tick", handleTick);
function handleTick(event) {
    for(let i = 0; i < stage.numChildren; i++)
        stage.getChildAt(i).getChildAt(0).rotation += 1;
    stage.update();
}
```

Properties

- `model`

createjs.Container

- 顶层容器，聚合了 `heads`、`body`、`health` 与 `status`，改变 `model` 的各属性完成 `BaseModel` 的整体配置和变换
- `model.x` 与 `model.y` 标识了 `BaseModel` 对象的几何中心（各部件绘制的默认参考坐标）

- `heads`

createjs.Container

- 炮筒图形对象的容器，其中的每个 `DisplayObject` 对应一个炮筒（均为 `createjs.Shape` 类型）

- `body`

createjs.Shape

- 底座图形对象，几乎不应该单独操作它

- `health`

createjs.Shape

- 血条图形对象（无边框）

- `status`

createjs.Text

- 名称和状态信息的显示对象

- 可能替换为createjs.Container以支持更多信息的显示

- `armsId`

number

- 模型编号，使用如下编码方式：

```
armsId = [blank: other][headId: 6bit][modelType: 2bit][bodyType: 2bit]
      modelType: 00 坦克
                  01 子弹
                  10 野怪
                  11 预留
      bodyType:  00 圆形
                  01 正方形
                  10 正三角形
                  11 正五边形
```

- `r`

number

- 碰撞半径

Methods

- `BaseModel (modelX, modelY, armsId = 0)`
 - 构造函数，前两个参数指示模型的中心坐标，第三个参数指示模型种类
- `headDecorate (headId)`
 - 重设炮筒部件样式
- `bodyDecorate (bodyId)`
 - 重设底座部件样式