游戏玩法：

点击开始游戏，进入选关，点击关卡数字图标，进入关卡。

游戏开始，生成地图与玩家；

角色会一直往前(右)跑，中途会出现各种障碍，悬崖；

玩家需要操控角色躲避障碍，直到角色抵达终点，进入传送门。

游戏结束，回到选关，已通过的关卡会解除小锁。

开发思路：

首先做一个地基，总渲染类，

然后设置不同的屏幕用于各种测试，

第一个首先制作展示所有的需要用到的素材：

玩家的矩形，地面尖刺，

/\*先砍掉\*/倍数单位长度的地面多边形体

多顶点组成的复合矩形体

然后测试玩家矩形与其他物体的碰撞

最后布置地图

然后传送门，传送门动画，

然后将地图布置数据化存储，并可读取，

最后使用数据化地图数据制作第二，三关。

然后制作选关界面，读取地图文件夹化为列表，绘制网格布局的关卡块，点击进入关卡。

然后制作游戏存档数据，关卡通过后解锁下一关；

并且选关界面未解锁关卡上锁并变暗。

最后加个开始界面。

然后选关和游戏内加返回按钮，游戏内还要做一个确认窗口。

开发记录：

玩家，尖刺，世界地面，需要渲染图形，以及可以旋转，获取边界坐标等功能。

所以首先制作一个类型用于表示这类物体，叫做GeometryActor几何演员。

然后，在世界运行中，可以获取物体的位置，旋转，以及碰撞信息。

流程类似如下：世界运行每帧执行：

1. 执行演员旋转
2. 检查演员碰撞信息并应用速度
3. 更新演员位置