**Built-in Behaviour Spec**

* **BSGameObjectGeneral**

通常每个GameObject都必须有该Behaviour，用于处理共同的一些行为，比如更新GameObject位置、处理Collision Object等等。

Script = BSGameObjectGeneral

{

Collision = 32 32

PairValue = FollowParent True

}

\*Collision：声明了Collision Object的大小。

\*PairValue = FollowParent：声明了该Behaviour所在的Game Object是否跟随父Game Object运动。

* **BSSprite**

表示了一个有图片显示的精灵（Sprite Game Object）。

Script = BSSprite

{

Sprite = sprites/MainPlayer.sprite

DefaultAnimation = 2

DefaultAnimationPlayMode = Once

}

\*Sprite：声明该Sprite所需的Sprite定义文件。

\*DefaultAnimation：声明该Sprite默认的动画（Animation）。

\*DefaultAnimationPlayMode：声明了默认的动画播放模式（Once/Loop）

* **BSSpriteMovement**

表示一个Sprite的运动。

Script = BSSpriteMovement

{

Speed = 1

}

\*Speed：声明了运动速度。

* **BSTweener2D**

表示了GameObject的运动算法。

* **BSDebugGameObject**

包含一些和调试（Debug）有关的操作，比如显示CollisionObject等等。