1. 初始界面（scene）
   1. 开始游戏按钮（menuitem）→选择游戏模式界面
   2. 退出游戏按钮（menuitem）→关闭程序
   3. 设置按钮（menuitem）→设置界面
2. 设置界面（scene）
   1. 主音量（slider）
   2. 制作团队信息（label）
   3. 关闭设置按钮（menuitem）→初始界面
3. 选择游戏模式界面（scene）
   1. 单机/联网菜单（menu）
      1. 单机（menuitem）→人数菜单改为可见
      2. 联网（menuitem）→同上
   2. 人数菜单（menu）
      1. 1 v 1（menu）→确定按钮可见
      2. 3 v 3（menu）→同上
      3. 5 v 5（menu）→同上
   3. 确定按钮（menuitem）→英雄选择界面
4. 英雄选择界面（scene）
   1. 英雄图标按钮（menuitem）→玩家预选英雄更变、按钮变灰
   2. 玩家标签
      1. 玩家编号（label）
      2. 玩家预选英雄（label）
   3. 启用/禁用人机按钮（menuitem）→互相切换
   4. 锁定按钮（menuitem）→英雄图标按钮全禁用、所有玩家锁定后开始游戏、到计时结束自动锁定→加载界面
   5. 倒计时标签（label）
5. 加载界面（scene）
   1. 玩家标签
   2. 加载进度条（loadingbar）→假的、动画放完进入游戏→游戏主界面
6. 游戏主界面（scene）
   1. 英雄（sprite）
   2. 小兵（sprite）
   3. 防御塔（sprite）
   4. 水晶（sprite）→血量为零游戏结束→对局结算界面
   5. 地图（tilemap）→镜头随英雄的移动而移动
   6. 小地图→小地图移动、镜头拖动
   7. 英雄状态属性标签
      1. 英雄图标（label）
      2. 等级（label）
      3. 血条（label）
      4. 蓝条（label）
      5. 经验条（label）
      6. buff/debuff标签（label）
      7. 金钱（label）
      8. 装备栏标签（label）
      9. 英雄属性标签（label）：ad、ap、护甲、魔抗、as、ms、暴击率、射程等
   8. 商店按钮（menuitem）→商店显示
   9. 商店（sprite）
      1. 现有金钱（label）
      2. 现有装备（label）→出售
      3. 商店装备（label）→购买
      4. 商店关闭按钮（menuitem）→商店关闭
   10. 目标状态属性标签
   11. 游戏状态标签
       1. 游戏时间（label）
       2. 人头比（label）
       3. KDA（label）
   12. 投降按钮（menuitem）→投降确认框
   13. 投降确认框（sprite）
       1. 确认投降按钮（menuitem）→游戏结束动画→对局结算界面
       2. 取消投降按钮（menuitem）→投降确认框关闭
7. 对局结算界面（scene）
   1. 对局结果（label）
   2. 对局信息（label）：时间、人头比、总经济
   3. 玩家信息（label）：英雄、KDA、经济
   4. 再来一局按钮（menuitem）→初始界面
8. 英雄（class）
   1. 派生：亚瑟、后裔、妲己
   2. 英雄单位（sprite）
   3. 成员变量：阵营、等级、血量、最大血量、ad、ap等
   4. 成员函数：攻击、移动、QWER技能、死亡等
   5. 技能粒子特效
9. 小兵（class）
   1. 派生：近战兵、远程兵、炮车
   2. 小兵单位（sprite）
   3. 成员变量
   4. 成员函数
   5. 小兵AI
10. 联网服务器与帧同步客户端