一、游戏设计

1设计剧情

2人物 （不知道是啥）

3场景

4成就（结局）

二、代码实现

1.场景函数。直接调用？ Void scene（）；

2剧情进展与选择 选择后一些数据会改变

3后端信息

// 影响剧情走向和结局

（头大）

文件写入 追加形式，可读取存档？如何实现呢 头大