**To Do List**

* 1. 确定单位、中立装饰物等的模型，写出相应的行为类（高）
  2. 有效管理并复现关键帧（高）
  3. 队伍颜色的UI：放入主界面 + 主菜单的Options（高）
  4. 运动系统（考虑物理引擎）：加速度、最大速度、角加速度、最大角速度，另外考虑空气与水的阻尼等（中）
  5. 战争迷雾，考虑天气参数（中）
  6. 雷雨等天气效果（低）
  7. 为MiniMap添加边框（低）
  8. 使UI效果不因屏幕分辨率、物理尺寸等的不同而打折（低）