**To Do List**

1. 确定单位、建筑、中立装饰物等的模型，写出相应的行为类，注意派生结构（高）
2. 弄清动画系统的运作机制，使其和脚本动画兼容（高）
3. 有效管理并复现关键帧（高）
4. 草木放置时应避开已有的建筑、资源（中）
5. 完善基于物理引擎的运动系统：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）
6. 战争迷雾，考虑天气参数（中）
7. 通用毁伤行为，如Mesh Explode效果（中）
8. 雷雨等天气效果（低）
9. 添加MiniMap的边框UI（低）
10. 使UI显示效果不因屏幕分辨率、物理尺寸等的不同而打折（低）
11. 队伍颜色的UI：放入主界面 + 主菜单的Options