13/05

1. 给子类success方法添加一个变量，传递当前选择的角色的数量
2. 给父类success方法添加一个接收器，接受数量并设置给神民数量
3. （可选）修改error方法，使得点击取消后可以将选择框恢复原样

14/05

1. （可选）修改error方法，使得点击取消后可将选择框恢复原样
2. 正式游戏界面

22/05

1. game.js 46行起

待优化问题

1. 神民选择界面的角色描述框修改为静态，角色变成图标；
2. 游戏配置界面的开始按钮会随不同屏幕尺寸浮动