对于冰块来说，必要的信息是：

位置、动画序列、当前状态、

tex大小、body、geom这些信息是由美工在前面一步设计好的，也必须序列化进来

item creator1.0

GetMouseClickRect方法

方法1：

全部Item可序列化

全部Item的初始状态必须能够以int、String、enum等基本类型描述!!

而且合并会造成数据冗余

List Dictionary 这类

必须给每个类添加个默认构造函数，并且设置额外的初始化方法，并进行调用

考虑场景切换：Texture必须被清除的，但是textureName要保留

这种方法也不合适

方法2：

为每一个需要序列化的Item添加一个ItemData描述类

虽然ItemData的继承关系完全仿照Item，但是如果按照1的方式合并，需呀设置许多[nonseriliaze]声明

编辑器也需要一个空的构造函数

XML序列化允许默认值！

派生类的序列化，要手工去写派生关系

资源成员和引用对像在派生类中进行创建，其他成员序列化后手工赋值

综上 还是方法2好

方法3：

只给最终类设置Data类

仍然需要基类的空构造函数

似乎没有其他问题

值的分析和转换量和2一样

定义上面比2繁琐些

Item 增加可见性

记住：派生类组合出的List，在反序列化完成后要重新排序一次

AnimSequence也必须为序列化添加空构造函数？

Anim的Size进行了If处理

地板序列化完成

场景切换基本功能完成

场景定义框架完成

地板原点支持完成

对于tile图，存在2个原点：1. 整个区域原点 2. 图块原点

PhyItem漏加的Position属性添上了

物理体的Size不可改变！