**2022-03-27**

**阴转大雨**

**今日已完成工作**

1. SkillManager完善
2. Pet类完善

**需要思考的问题**

1. Pet类中是否要区分PVE/PVP属性值
2. 异常状态/特性/性格中枚举是否要一一创建类（或是通过Id判断属性写死逻:xxxManager
3. Pet类中已定好的数值（种族值或许可以从表格中获取？）