Aaron:

游戏中UI (14号0点):

子弹数量，血量，准星

游戏开始界面UI (14号0点)：

//TODO

游戏结束UI (14号0点):

分数，失败或者成功

linux的移动:

已写好

windows的移动移动 ():

写一个input，分段写

player update, start (18号0点)

sora:

怪物的寻路 (14号0点):

已做好，要测试

怪物的攻击 (14号0点):

小于一段距离就开始攻击，设定攻击间隔

player的设置 (14号0点)

Emeny update, start (17号0点)

xiaoluo:

射击检测 (13号0点):

需要在scene里写一个函数，在player所在的位置射出一条射线。

EnemyCollided(Line \*ray, Enemy \*enemy, Tag \*tag);

如果碰撞到了Enemy的头/身体/腿就将对应的enemy的地址和tag赋值给enemy和tag，否则将两者的值赋值成NULL和EMPTY。

DZC:

总地图的制作 (14号0点)：

建模和碰撞箱的定义

怪物的建模 (14号0点)：

同上

Tag的定义和显示方式 (16号0点)

WALL, Enemy, WinDoor

lsz:

写runner

4.26结束全部

Ansi转义序列 no no no no!!!

<d1 字符1

<d2 字符2

<d3 字符 3

else 不显示

人物身体信息0.6\*1.8\*0.6

地图大小: 15\*15 3个保底