在家园港口，点击船，弹出航行选择界面，选择一个岛，点下方出发按钮，扣除物资，直接切换镜头到岛屿

在探索岛屿走到船位置，策划可能有两种需求

一：走到船位置，直接切镜头回家园，船停靠在家园港口

二：走到船位置，弹出回家园界面，点击回家园按钮，镜头切换到家园，传停靠在家园港口

ShipAgent 存放的数据，新建一个 ShipData 继承 AgentData

移动摄像机

MoveCameraLogic.lua

-- 停止跟随 StopFollow

岛屿数据，暂时不做，先用假数据代替

美术做

ChangeSceneAnimation.lua

摄像机切换到岛屿、切换到家园，播放遮挡屏幕的云

G\_UI\_CANVAS\_CHANGESCENE

---获取地图坐标

BaseAgent:GetMin()

物体左下角在地图格子上的坐标

--获取agent世界坐标

BaseAgent:GetWorldPosition()

记录的 GameObject.transform.position 坐标

BaseAgent:GetCenterPostion()

碰撞盒中心的世界坐标

BaseAgent

self.gameObject

地图坐标转换为世界坐标

Mapmanager.lua

ToWord

船移动

注册一个时间执行

delay = 0 不延迟

interval = 0 每帧执行

WaitExtension.InvokeRepeating(func, delay, interval)

删除一个时间执行

WaitExtension.CancelTimeout(id)