---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