待实现功能：

1. cg移动参数设定及cg移动美化 ： 余旻晨
2. 存储 实现方式，设置存档点，调用某个脚本，传入状态

为了这一点，大家在脚本中要有意考察玩家的智商，多设置一些问题，并按照难易给予智慧值适当地加减。另外，我还想有一个好感度的参数，涉及到庄颜时根据罗辑对庄颜态度决定加减，最后由这些参数确定会否触发隐藏剧情，进入goodending or badending，或者可以根据前面的智慧值/好感度 决定是否会出现这个选项，某个剧情等等

1. 对于resource包内的分析，删去无用方法，加上注释 陈自强
2. Avg游戏主体的对话框切割 张诗琦
3. 剧本完善，背景图收集
4. 过场动画实现，两种，一种是黑底白字，调用嘉琛的方法实现，设想1：做成一个类，使用run实现，甚至可以用一个新的frame来实现，但是实现不自然，建议做成titleform可在原框架下实现

自强负责输出为图片。

另一种是背景切换时的转换 陈自强

1. 使背景图自动适应窗口
2. 如果可能的话，使用自己的框架，不采用原框架