最后一阶段任务：

1。游戏的存储：

实现方案：在data文件夹下建立6个存储文件以及一个存储文件信息表，6个存储文件均为保存时command的序列化文件，存储信息文件记录了6个文件中哪一个文件是空的，玩家最后一次游戏时间，游戏总时长的信息。

另外配合图形界面，需要做一个到达存储点的界面，初步打算和初始界面的loadgame一样，做成一个类，实现功能：分成两种状态：1.加载界面2.存档界面

共同功能：1.加载类时读取存储文件信息表，获得哪个文件有记录的，时长以及最后游戏时间，将之显示在界面上

2.各部分设置监听，鼠标移近时高光切换

区别：

1.加载界面：在初始时若点击空的，则没有反应，点击有记录的则加载该记录。

2.存档界面：若点击空的，则直接存档，若点击有存档的，则询问是否覆盖

2.游戏设置界面：

由于游戏进行时也有设置界面，故仍然做成一个新的类，这样游戏中调用也比较方便

类说明 ：

继承simplecontrol，承担游戏进行时各项属性的设置。

包括：声音，人物移动快慢，字体大小，颜色，字体种类，边框风格。。。。

实现方式：界面+监听。监听只需修改Lsystem相关属性即可，关键是界面做漂亮点

界面需要考虑：人物移动快慢做成滚动条，其实不一定要真的滚动，有几个状态就够了。

字体大小，颜色，字体种类最好有展示，设想有一块区域专门负责字体种类展示，默认时展示当前字体。

3.剧本完善，图片寻找。

4.给我们的游戏自己加一个边框：实现方案：对原界面各项参数进行修改，主要是要找好看的边框

5.还有的话，想到再说吧

6，对了，游戏界面的图标不是很好看，最后把图换掉换掉！