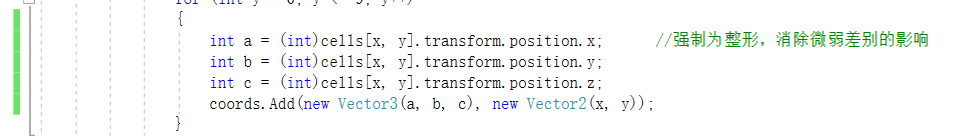
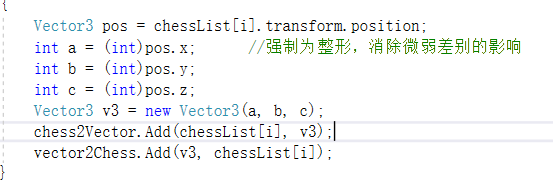
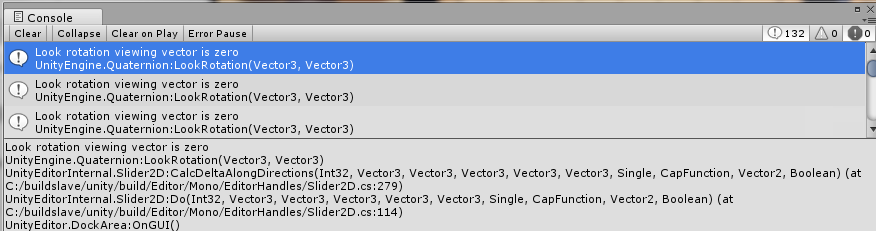
1.以三维坐标为key的字典



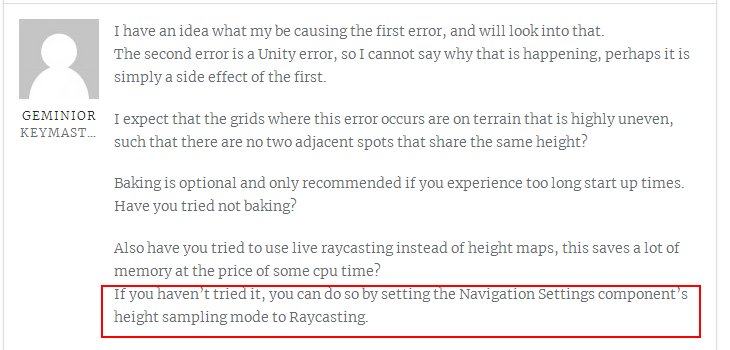


2.移动或吃子后的棋局信息更新，不像平常那样，还要考虑到战斗谁走谁留才能决定更新的棋局信息

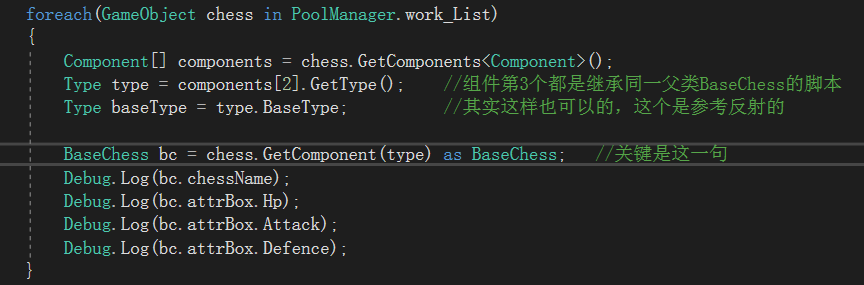
3.编辑器经常报出这样的信息



http://www.apexgametools.com/forums/topic/error-when-baking-a-grid/



4.遍历获取继承自同一基类的所有对象其中的属性，参考C#的反射机制和对对象的装箱操作。



5.切换场景，重新进入主场景时，出现各种问题。

1. 各处静态事件未取消订阅，导致空引用异常

在各个需要挂载到场景中的脚本，在其中添加OnDestory函数，当切换场景时，Unity会自动调用这个函数，因此可以在此函数里取消订阅各种事件

1. 静态变量未重置状态

主要是切换场景还保留的物体中的静态变量，以及无需挂载到场景中的脚本静态变量。在GamController的OnSceneLoaded函数里重置他们的状态。

1. 重新进入主场景时，场景似乎加载了两次，导致各处事件添加了两次

GameController脚本的OnSceneLoaded在切换回场景1时在Awake函数里又添加了一次，因此是OnSceneLoaded函数调用了两次。解决方法是在GameController脚本里也添加OnDestroy函数用于处理取消OnSceneLoaded的订阅

6.多处一起调用的两个函数，不写在一个方法里



因为CancelChoose方法是重置棋子自身未被选中时的状态， ResetChessBoardPoints是重置棋盘提示点的状态，这个只需调用一遍即可。而CancelChoose在棋子被创建时就添加订阅事件，当触发了事件时，每个棋子的CancelChoose将会调用一遍，若ResetChessBoardPoints写在CancelChoose里面，那么ResetChessBoardPoints就不止调用一遍了。