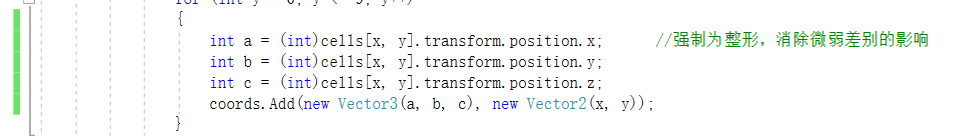
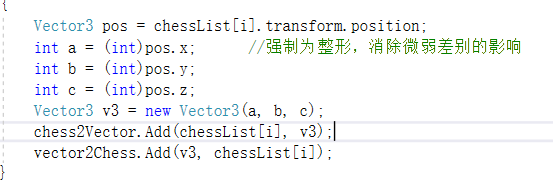
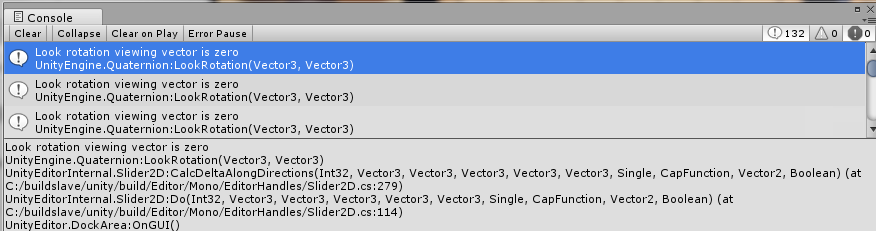
1.以三维坐标为key的字典



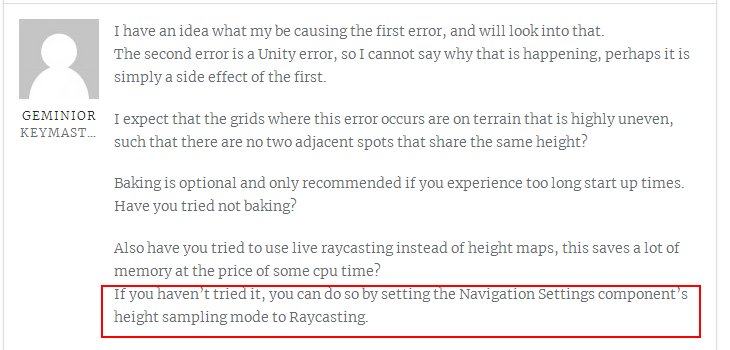


2.移动或吃子后的棋局信息更新，不像平常那样，还要考虑到战斗谁走谁留才能决定更新的棋局信息

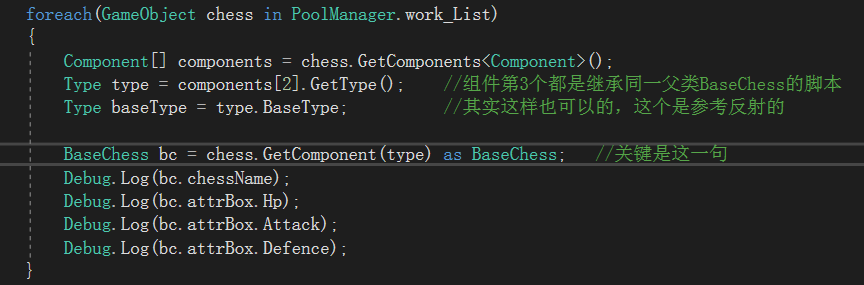
3.编辑器经常报出这样的信息



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.

6.