由于场景的复用性高，所以场景需要配置相关的数据结构，来体现场景中变化；

以下是场景中需要的功能：

1. 当前是第几关卡（场景）
2. 场景的环境参数：白天，黑夜，下雨，下雪，沙漠等
3. 当前场景的的怪物生成点的配置：
4. 当前场景对怪物加成的基础属性：怪物的属性受场景的基础属性影响；
5. 当前场景的基础属性：本关卡的boss,要生成多少数量的怪，要生成什么类型的怪物，每种怪物的数量限制,背景音效
6. 地物系统的数据结构
7. 剧情系统
8. 玩家系统
9. 武器系统
10. 宠物系统
11. 消息事件系统
12. 游戏中使用的对象池：怪物对象池，玩家武器对象池，相应的代码对象池