Definition of Done

## Sprint2 DoD

* 怪物出现位置Random ,每张地图上随机出现怪物
* 怪物攻击，当怪物碰到英雄时，自动攻击英雄
* 怪物被攻击，当英雄攻击怪物时，怪物掉血
* 怪物死亡，当怪物血量为零时，死亡消失
* 怪物行走，怪物在地图范围内，来回随机走动
* 怪物血量，当怪物受到英雄攻击时，血量下降
* 怪物防御，怪物受到攻击时，随机做出防御减少伤害
* hero动作setting，设置fps，出招，收招，format 字符串，行走速度
* 设计数据结构，怪物plist 纹理、 特效、 该场景音效、 该场景的特效 hero的setting文件
* 转换类编写
* 场景管理类
* saving 类，保存hero的信息，已过的关卡
* bgm，为不同的地图添加不同的背景音乐
* 音效，为英雄普攻，技能以及怪物死亡等配音效
* 剧情文件，文字设定，为游戏添加剧情，设计主线任务，支线任务等
* mini地图显示，在大地图的右下角显示小地图