这是葱自己拿来记录工作的文件，其他人不必看

2019.9.15

完成部分基础架构

需实现功能：

1.时间轴

时间轴是描述在游戏开始多久后在哪里出什么怪（或者发生什么事件）的PointerList（就是数组加上一个指针）。

时间轴的计时单位是帧。

时间轴将被保存在EnemyCentre中

2.从侧边栏拖动放置干员

3.根据参数自动生成json文件

这玩意说起来好像变成另外一个独立的程序了……

考虑一下要不要拿java做。需要学一下swing和IO

2019.9.21

关于敌人的Sprite应该放在哪里

方案1：放在CentreField中

优点：可以对所有sprite集中管理

缺点：每个Enemy必须对自己对应的Sprite跨类访问

方案2：放在每个Enemy中

优点：每个Enemy可以直接调用其自身具有的sprite

缺点：每个Sprite实例分离到不同的Enemy实例中，不集中

问题在于Sprite有集中的必要吗

2019.9.24

移动算法已完成

正在准备兼容碰撞算法

CentreField

Enemy

两类户动

Enemy直接调用CentreField中的方法

CentreField发送碰撞信息给Enemy

Collibox类

follow: Laya.Sprite

碰撞检测策略：

大部分单位所需的碰撞检测为矩形，可以直接使用Rectangle对象

需要检测的碰撞：

Oprt-Enemy

Oprt探索范围-Enemy

Enemy探索范围-Oprt

负责进行碰撞检测的类：