1:角色移动客户端和服务器是怎么保持同步的，请阐述。

客户端发送移动方向和力度给服务器，服务器用ape物理引擎计算角色移动的结果，然后在主循环中发送给所有对其感兴趣的客户端。

2:理解角色整个制作流程，谈谈你对这块的理解，或者你觉得角色这块功能代码有没有什么改进或者冗余的地方？（前端程序员说前端的，后端程序员说后端的）

我觉得角色的信息在传输的时候每次只要有一个属性改变，就要传输整个玩家有关的obj，对带宽有所浪费。

3:阐述自己所做游戏类型需要的知识点，评价现在这套框架是否适合，以及准备怎么修改，说得越细越好，从代码级考虑。（前端程序员说前端的，后端程序员说后端的）。

自己的游戏主要是涉及到射击，需要做好同步。我们做的游戏是一个射击游戏，但地形需要动态改变，所以需要定义较简单的数据结构存在服务器端，打算在客户端做碰撞检测，所以需要在服务器端做检测，防止由于网络问题导致玩家和地形之间发生bug。