1 玩家受伤画面效果

2 近战挥砍效果实现

可暂无动画，但实现为近战攻击的形式而非近距离远程攻击

3 根据地形的敌人移动路线和视野判定

4 boss冲刺技能实现

Boss行动模式：

Update（）：

如果在冲刺中，继续冲刺，否则：

与玩家距离>挥砍范围：

小几率（1/60？）冲刺（）

否则向玩家方向移动（）

与玩家距离<=挥砍范围：

一定几率冲刺（），否则挥砍（）

移动（）

同杂兵的移动方法，以一定速度向玩家接近

冲刺（）

进入冲刺（）方法时标记一个flag，并记下当时boss位置与玩家位置的向量，以此向量为方向，2倍常规速度移动

挥砍（）

近战攻击招式

OnCollisonEnter2D():

如果撞到的是玩家，对玩家造成伤害（playerController.losehealth()）;

如果撞到的是轨迹，受到伤害（takedamage（））;

如果撞到的是boss区域边界（bossAreaBounds）且正在进行冲刺，停滞两秒，冲刺flag设为false。