游戏名：小剑剑

作者：陈挺（上海虹口游戏-cx1008）

游戏操作：

W :跳跃 S:下落 A:左走 D:右走 J:平砍 K:御剑

规则：

1．击杀怪物 能增加杀怪数

2．怪物需要杀十下，怪物流泪说明攻击成功

3. 游戏失败条件：

角色死亡，角色掉入火海

4. 游戏胜利条件：

破坏旗子。旗子需要攻击30下

程序大致说明：

内存管理：节点判断自身用户数量，当用户数量为0时将被销毁。

节点：程序通过根节点，以树状结构管理。通过父节点的变化，子节点有相应的变化。

精灵节点，可以通过挂载所需的东西实现不一样的功能。

消息处理：消息通过消息处理类来管理。其他类可以通过 注册回调函数 的方式 注册需要监听的消息。自定义的button消息 可以在GUimanage类进行额外处理。

碰撞：实现一个物理的世界，同过物理世界的类 来管理碰撞体的碰撞，并同过碰撞体传递信息给碰撞体的宿主。碰撞采用矩形碰撞，通过分离轴的方法测试。

主角：分为身体 手 和剑 三部分。攻击时 分别给各关节添加动作实现。

怪物：分为身体 火 两部分。