全局类型

{

Entity = 1,//实体类型

}

关于实体类型

enum {

Player = 1,

Wingman = 2,

Boss = 3,

Batman = 4,

PlayerBullet = 5,

EnemyBullet = 6,

WingmanBullet = 7,

Prop = 8,

}

所有关于实体的ID以他们的对应编号做开头

id分为共8位,前1位作全局类型,之后2位作小类,之后1位作保留,之后4位作自增id

最后一位不能为 0 ,最后一位为0时视为模板配置