**总控模块与资源管理器模块接口约束**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 返回值 | 函数名 | 参数 | 描述 | 备注 |
| Bool(成功则true否则false) | play\_sound | Id | 播放制定声音 | Id我们商量好，一个清单，然后按照清单上来 |
| bool | save\_game | N/A | 存储当前游戏进度 |  |
| 窗体对象 | get\_dialog | 对话框id | 人物对话窗口 | 把所有对话场景作出编号，统一索引？？ |
| bool | play\_video | 过场动画id | 播放过场动画 |  |