**场景管理和人物管理接口**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 返回值 | 函数名 | 函数参数 | 函数描述 | 备注 | 所在模块、类 |
| ShowBase下面的游戏窗口 | **get\_game\_window** | **得到游戏窗口类** | **更新窗口** | **窗口中有start()函数和destroy()函数，start函数用来对render下面的场景和人物进行模型载入（不用自己调用run()函数），destroy()函数用来将所有载入的节点remove掉** |  |
| 返回加载情况，true表示加载成功，false表示加载失败 | **add\_scenery** | **1:主角家场景**  **2:教堂场景**  **3:城镇场景**  **4：boss地点场景**  **5:……** | **加载场景** |  |  |
| 人物对象id，0表示人物加载失败 | **add\_figure** | **1:主角**  **2:boss**  **3:普通怪物a**  **4:普通怪物b** | **新增游戏人物到场景** |  |  |
| 人物对象 | **get\_figure()** | **人物对象id** | **获得人物对象** | **人物对象应该有的属性，例如人物坐标、hp、剧情点、金币、物品等等** |  |
| 人物对象nodepath | **get\_figure\_node** | **人物对象id** | **获得人物对象nodepath** | **人物对象在场景树中的节点对象** |  |
| N/A | **set\_figure\_move** | **（id，1234）** | **控制人物移动** | **控制人物行走，id是人物对象的id，1234分别是wasd** |  |
| N/A | **set\_figure\_attack** | **人物id？** | **人物攻击** | **这个人物攻击应该在人物对象内部？？（不确定）** |  |

**补充描述：**

**对于控制器，对场景管理器和人物资源管理器来说不应该直接控制，应该在场景管理器和人物资源管理器上层封装一个逻辑交互类。**

**这个类主要用于对场景的渲染控制、获取人物状态、控制人物状态用。**

**窗口函数由戴熹来做，就是第一个函数的返回值，然后控制模块通过add\_scenery、 add\_figure等来对场景设置，设置完确认都加载成功后，对窗口调用start函数进行渲染，最后通过调用run函数（ShowBase的函数，不用自己写）显示。**

**事件的监听由控制器来控制。人物的动画则由戴熹来负责。**