Battle

-（优先级高）battle过程的绘制

-（优先级中）battle过程中触发道具（每x回合触发一次）

Paint

~~-（优先级高）使用Scene的light，修改场景的光照（light在game loop中自动更新）~~

-（优先级高）绘制DOOR

Event

~~- （优先级高） event layout的设计。仅根据button数量的不同，设计不同的layout。~~

-（优先级高）设计更多的event，包括NPC和Trap

~~-（优先级高）每进行一定次数的移动，随机触发event~~

~~-（优先级高）设计一个机制，让NPC经过一定次数的访问后会消失，或改变对话~~

Scene

-（优先级低）设计寻路系统，点击场景上某点时，（如果可以）自动给出最短路径。保证路径上无墙，且每个点都可见。

-（优先级低）根据寻路系统自动移动。

Gadget

-（优先级低）设计主动使用，且对玩家以外的目标造成影响的道具

-（优先级中）设计可以主动使用，且对玩家造成影响的道具

-（优先级高）实现并设计战斗中一定回合自动触发的道具

-（优先级中）设计更多道具

-（优先级中）让wisdom属性变得有用

-（优先度高）使用道具栏中的道具

Monster

-（优先级高）设计更多的怪物