游戏逻辑的组织用了状态机的形式，状态的罗列是树状的，用namespace来嵌套和分组，这样会比较清晰，毕竟只用一个全局的游戏状态是很容易爆炸的，特别是游戏变得越来越复杂状态越来越多的时候。在一些不需要顾忌到父状态的逻辑里面，状态变量就直接设置成函数里面的static变量了。例如，(1)根状态变量里面有一个是主游戏状态，(2)主游戏状态又可以分为过场动画，主游戏，暂停菜单等，(3)暂停菜单里面又可以分为多个选项的状态。所以游戏状态是应该有多层的，可以看成一棵游戏状态树。