1.在 2D 条件下，球初始条件为，受到世界方向上的一个力，和该力命中球体表面的相对坐标。在命中球后，球需要做什么表现？（位移，旋转，碰撞，回弹，落袋）。不需要做球杆命中球的物理模拟，只用 UI 模拟然后传输数据即可。（需要考虑球一边移动一边受力的情况）。

2.袋口的桌壁的弧度是什么几何形状？（圆形，椭圆形，还是什么其他曲线）。

3.需要重置功能。

4.是否需要进度回滚功能？

5.都会使出什么杆法？不同杆法都是什么样的？

6.在 3D 条件下，球是否会飞起来？是否考虑球碰撞桌壁后起飞的情况？是否考虑由于杆法造成球起飞的情况？球起飞后砸到桌子沿上的表现做何处理？

7.是否需要网络同步？需要我这边支持到的网络同步是？网络同步作为第一期任务吗？

8.数据埋点和特效的接口（不作为重点任务，想起来算，想不起来也没事儿。）

9.基础数据类型，我个人认为浮点值足够，这个是用浮点型还是其他数据类型有待商榷。

算法模块提供的系统功能：给指定球输入受力向量和相对球心位置向量后，算法模块系统内就可以模拟出剩下来的操作。

算法模块中会给出参数配置文档，特效配置方式，模型配置方式，以及特殊节点调用的 API （比如重置，开始，进度回滚等（如果有的话））。并不需要调用细节上的 API ，给到的是一个完整的系统，直接调用接口即可。