关于游戏逻辑

chapter:章节。每个章节可包含switch,dialog,choice等。

每次chapter的结束必须以choice结尾，且必须有n(n>=1)个choice结尾。如果n=1，那么执行该choice，跳转到该choice指定的chapter，并且不向玩家询问choice。否则如果n>1，那么询问玩家choice，并根据玩家的choice转到（goto）chapter。

其中，如果设计者想以switch结尾，那么该switch还是必须最终选择一个choice。

variable:变量。玩家当前所持有的变量，比如魅力值，金钱，某道具数量等。variable只用于switch。

goto:转到。一般作为过渡动作，由switch和choice发起。

每一行的类型（type）：

dialog:最基本元素，场景对话。根据上面章节的定义，章节的最后一行不允许为dialog类型，必须是switch或choice其中一种。每次执行，process(游戏进程)加一。

switch:被动判断。根据一个指定的变量，判断游戏去向或更改游戏内对话。switch可以转到（goto）switch,dialog,choice。process更改。

choice:主动选择。根据玩家的选择，决定游戏转到（goto）的chapter。choice标志着该chapter的结束。process更改。