**需求实例：**

当玩家推掉了副本1号BOSS，此时记录队伍的副本进度并存盘。玩家队伍此时离开副本，经过KeepTime之后副本被清除。然后玩家队伍重新进入副本，我们需求1号BOSS、1号BOSS之前的所有小怪、doodad不再创建出来，trap也不再有效。

为了满足上述需求，我们需要新的机制来定义我们的副本进度与场景初始化方法。

**名词概念：**

副本进度标志：用来标记一个队伍在一个特定副本中的游戏进度，有效范围：0~255。一共256个bit，互相独立，初始值全部为0。

可交互场景资源：在场景上能够跟玩家交互的对象，包括：npc，doodad。巡逻路径不属于可交互场景资源，巡逻路径是npc使用的，玩家不直接与其交互。trap不作为可交互场景资源，为了满足上述需求实例，由脚本通过场景变量来处理。

场景初始化组：一个资源容器，包括两种类型的资源：npc、doodad。所有置0的副本进度标志所对应的场景初始化组，在场景初始化时将被创建。

**功能需求：**

**游戏逻辑：**

1. 实现副本进度标志、场景初始化组、场景初始化方法。
2. 提供如下脚本接口：

设置当前副本的第nIndex号副本进度标志：

scene.SetProgress(nIndex, nValue)

取当前副本的第nIndex号副本进度标志：

scene.GetProgress(nIndex)

**场景编辑器：**

1. 设置npc, doodad的初始化组，支持单个对象设置、对象组批量设置。