功能描述：地图事件的定义可以通过CSV中逐个属性的定义实现

功能实现：

CSV属性说明

1. X：事件地图x坐标
2. Y：事件地图y坐标
3. Description：事件描述，用作注释
4. Id：事件id
5. Category：NPC类型。有not（-1）、stand（0）、turn（1）和walk（2）中的一个
6. Type：Type：事件类型。有TALKMAN\_EVT（0），GET\_SUP\_EVT（1），DIALOG\_EVT（2），SHADOW\_EVT（3），RELOAD\_EVT（4），BLOODY\_EVT9（5），WATERY\_EVT（6），DUEL\_EVT（7），LNIGHT\_EVT（8），LDAY\_EVT（9），IS\_WIN\_EVT（10），HERO\_DIS\_EVT（11）， HERO\_APP\_EVT（12），NPC\_MOVE\_EVT（13）
7. imgNo：NPC图片id。有ATRIG\_NO\_MAN\_IMGNO（-1）、STAND\_TRIG\_IMGNO（-10）、图片id
8. next：后续事件id。有无后续事件（-1）、后续事件id
9. nPreCondition：有多少个前导事件。
10. nDialog：有多少句对话。
11. nArgument：有多少其他参数。
12. Repeat：事件是否能被重复触发。
13. Args：nArgument个其他参数。
14. Dialogs：nDialog句对话。
15. Pres：nPreCondition个前导事件id。

温馨提示：

1. 未开放使用功能的属性应参照例子填写
2. XY坐标可以打开TileMap鼠标选点查看，与位置无关事件XY应填写0,0
3. Description不填写对于游戏运行没有影响
4. 事件id可以通过excel拖动鼠标自动累加生成
5. 对于imgNo属性，图片可以在Resources/img/man/目录下挑选
6. 每一条记录属性的个数会因（nPreCondition+ nDialog+ nArgument）不同而有所差异
7. Boss NPC的repeat应为0
8. 赢了才能继续的事件的pre应该设为Boss NPC的Id
9. 对于位置默认，靠next触发的事件来说，repeat是无所谓的

Args协议：

1. WalkingMan（Type 0，Category 3）args中定义行走路径，应包括所有转折点，并构成回路
2. StandingMan（Type 0，Category 1）args中定义面朝方向，为下0左1右2上3
3. GetShadow（Type 3）args中定义男朋友出现位置方向，为下0左1右2上3，默认为右
4. Duel（Type 7）args中定义boss的类型
5. IsWin（Type 10）args中定义监视的duel事件之前的NPC的Id和（可选：胜利之后的对话的Id）
6. NPCMove（Type 13）args中定义移动的NPC的id和移动到的位置xy
7. Reload（Type 4）LDay（Type 8）LNight（Type 9）args中定义next它的事件的id

Dialogs协议

1. TALKMAN\_EVT（Type 0）包含对话
2. DIALOG\_EVT（Type 2）包含对话