关于自动寻路方式设计：

1. 场景内寻路:

背景1：分区服务器，场景地图小。不超过800\*800

1. 寻路算法A\*.

背景2：无缝世界，场景地图大，超过1000\*1000的格子。

1. 寻路算法通过路点寻路。



1. 跨场景寻路方案:
2. 方案1
3. 配置2个场景的入口与出口场景点.
4. 方案2

场景切换点：