**关卡编辑说明文档**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 作者：幻想搭积木 | | ■草稿  □完成稿  □修正稿 |
| 最后修改：幻想搭积木 | |
| 修改日期：2010.12.15 | 版本：1.0 |

1. **概述**

每个关卡包括下列几种必须物体：

1. 【地图格】
2. 【Camera】
3. 【勇者】

和下列几种可选物体：

4． 【障碍物】

5． 【xx】

一个关卡包含的所有信息都存储在一个xml文件中，该xml文件扩展名为pbelevel，所有关卡文件都位于Levels目录下。

1. **地图格**

每个关卡只能包含一个地图格。每个关卡的地图形状都为矩形，由MxN个小格所组成。地图格所包含的信息包括该网格地图的格子数（MxN），每个小格的大小（CellSize）和该地图的背景图（如没有设置，会有一张默认的用白色线条绘制的网格）。

1. **Camera**

每个关卡只能包含一个Camera。

1. **勇者**

每个关卡能包含1-N个勇者。

1. **障碍物**

每个关卡能包含0-N个障碍物。障碍物所包含的信息包括其在地图格中的位置（0,0为最上角）、大小（占的格子数MxN）

1. **xx**

这是地图中的一个神秘点，任何勇者都不具备识别该物体的AI，一旦勇者进入该物体所在格，会触发神秘事件~~

1. **XML编辑说明**