使用cocos creator时遇到的一些坑

1. 物理引擎的开关在onload（）方法里面打开，如果在start（）里调用，会导致某些碰撞失效。
2. 控制sprite运动时，最好在update方法去控制，使用cc.moveTo等方法是调用动画系统，需要实时改变位置时，会发生冲突造成卡顿等。