TntEntity.java

Entity.java

CollisionView.java

EntityView.java

←落地相关，我们不在乎

移动前位置　移动后位置　动量

←我们会走进这里，因为传入了movement参数

←获取YZX或XYZ的移动顺序

↑阻止实体在该轴移动

↑将实体移动到最大的可移动位置