**根模块DiceGame**

----GameStream

一个封装单个游戏情境的前置方法的静态类。

具体选择初始化的角色和场景。

写入场景内使用的Check方法，比较actionChar和指定的Checker

此外，可以写入使用ResultFix变更骰子结果的方法

------DiceMethod//依赖Dx类生成DiceResult对象。和GameStream交互。

-----DefaultScene//存储好的场景内容以便初始化。

-------ActionScene//这是初始化当前活跃场景的类。

从SceneLib输入Scene对象，将目标场景封装为actionScene.Now

----DefaultChar//初始化角色为默认人物。

----CharMaker//

静态类。

包括生成角色的方法，如：Charmaker.NewCoc；CharMaker.ReName；CocAbiInitialize(CharCoc temp, List<int> abi)传入int集合为角色对象初始化属性

----ActionChar//

这是初始化当前活跃角色的类。

使用ActionChar(CharCoc)，载入角色封装为actionChar.Player0【即当前角色】

-------ResultFix//

预留。调整骰子结果。

**DiceGame.DiceTool模块**

----------Dice //静态类。封装了作为游戏核心的随机数程序。

----------Dx//抽象的骰子类。产生N个N面骰，通过GetResult方法获取结果，保持为整数集合。

----------DiceResult//保存整数集合。DiceResult自身不是一个整数集合，而是使用ThisResult属性保留集合。提供SUM等延伸数据。

**DiceGame.Char模块**

----Char //角色父类。唯一属性是名字。

----CharCoc:Char//coc式角色独占的子类。属性命名格式均为Myxxx

----IAbility//表示角色的各项能力值。每项能力值用一个子类表示。

----Job//表示角色的职业，用bool表示。格式为Is[数字][名字]

特别的，性别作为一个bool也在这里：Is00Female

----Skill//和IAbility类似，但并非接口，以便在父类中追加单项技能值的EXP等常见游戏属性。

----CharInfo//保存年龄、幸运、性格值等用int表示的信息。根据游戏类型可能保管HP和MP、SAN。

----CharExtar//保留。预定将角色天赋等记录在这里。

**DiceGame.Scenario模块**

---Checker//

Checker是一个单独的检定。Checker.Dc是一个int，表示检定难度。

每个Checker都包含一个int集合，表示是否首次激活判断、是否可以再次判断、是否判断成功等。

----Scene//场景类。

包括Encounter属性（一组Checker集合）和Date（场景属性集合）

List<int> Date必须记录好每个参数的意义。

除以上4个模块外，还应增加文件IO模块和与UI结合的角色动态生成器模块。