# 脚本

* Battle System ： 战斗系统，依赖于事件系统，即一场战斗需要被包含在一个战斗事件节点(PBBattleState)中。
  + Action ： 动作的基类。
  + AttackAction ： 攻击动作。
  + DefendAction ： 防御动作。
  + BattleManager ： 战斗管理器，管理场景中的战斗，并负责战斗逻辑的处理和调度。
* Big Map ： 大地图。
  + BigMapManager ： 大地图管理器，控制用户在大地图上的交互。
  + BigMapObject ： 大地图单位，目前来讲仅表示大地图上的地点单位，单击地点可进入对应的小地图场景。
  + TestInBigMap ： 大地图测试脚本，用于在开发时添加一下测试样例。
* Character ： 角色。
  + Character ： 角色的基类，表示游戏中所有的角色对象，包括玩家，敌人，NPC等。
* Event System ： 事件系统，主动事件通过交互开启，被动事件通过碰撞开启。
  + GameEventManager ： 事件管理器，管理场景中的事件，开启事件需调用StartEvent方法。
  + PBEvent ： 事件的基类，继承PBFSM。
* Global ： 全局的一个脚本。
  + Data ： 数据类，保存一些全局的场景数据。
  + Loading ： 用于从Json载入动作等数据。
* Interaction System ： 交互系统，管理角色所有可能的互动方式，互动的来源可能是场景单位，道具，标签，装备等。
  + Interaction ： 交互的基类。
  + InteractionEvent ： 事件类交互，继承自Interaction。
  + InteractionManager ： 交互管理器，管理场景中的交互方式。
* Small Map ： 小地图。
  + Object Control ： 小地图中单位的AI。
    - SmallMapObjectAI : 小地图单位AI。
    - StaticAI ： 静态物体AI，暂时用不上。
    - ZombieAI ： 僵尸AI。
  + Player Control ： 小地图中主角的控制。
    - PlayerControl ： 主角控制。
  + SmallMapExitPoint ： 小地图离开点脚本，从小地图离开进入大地图。
  + SmallMapManager ： 小地图管理器，管理小地图的一些逻辑，例如遮挡。
  + SmallMapObject ： 小地图单位，用于控制小地图单位的一些行为逻辑。
  + TestInSmallMap ： 小地图测试脚本，用于为小地图添加一些测试样例。
* UI ： UI
  + ClickableJoyStick ： 可点击摇杆脚本。
  + UIManager ： UI管理器，适用于小/大地图UI。在小/大地图中一切对UI的控制需通过UI管理器进行。
* Utilities ： 一些功能脚本。
  + ExtensionMethods ： 扩展函数。
  + FSM ： 有限状态机。
  + PBFSM ： 基于概率的有限状态机，类似于一个马科夫过程。
  + SimpleObjectPool ： 简单的对象池（代码抄的）
* Other ： 其他
  + TestScript ： 我个人的测试脚本。

# 场景

* BigMap
* SmallMap
* TestScene