

1. 加入Msg体系后的代码修正
 - a. 加入重写方法
 - b. 加入MsgType类
 - c. Client.send(改为Msg类型)
 - d. ChannelRead0 改为Msg类型
 - e. Encoder和Decoder
 - f. 修改单元测试
2. 加入新的TankStartMovingMsg
 - a. 修改TankJoinMsgDecoder为MsgDecoder Encoder同样处理
 - b. 加入TankStartMovingMsg 并重写相应方法
 - c. 加入TankStartMovingMsg(Tank)构造方法
 - d. 修改ClientHandler channelRead0 处理Msg
 - e. 在setMainDir中发出TankStartmoving消息
 - f. 在TankStartMoving.handle()中处理收到该消息的逻辑
3. 加入TankStopMsg
 - a. 何时发出
 - b. 解码处理
 - c. 编解码测试
 - d. 收到如何处理
4. 作业:
 - a. 小Bug, 发了太多的TankStartMoving的消息
 - b. 加入其它必要的Msg, 完成基本的联网功能
 - i. 子弹的消息
 - ii. 坦克死掉的消息