一、前言

游戏世界是由前后两层组成（这里对应摄像机镜头而言），在后的是基底方块，在前的是可拖动的拼图，拼图只能放在基底上，后层全部是基底方块，前层会有些地方没有拼图方块，玩家可以将拼图方块从其所在的基底层拆卸并安装至其他基底格子上，不同的拼图方块具有不同的特性，不同的基底也同样有不同的特性。

二、基础机制

1.鼠标拖动拼图

2.控制主角移动

3.拼图世界的生成（最好做一个关卡编辑器出来）

三、基础物件

1.基底方块

2.拼图方块

四、实现思路

1.基础：世界是由网格构成的（二维数组存储），每一个网格会存储有放置在其中的基底和拼图块的信息，上层有拼图块时基底处于不可通行状态（碰撞箱启用），当鼠标点击这个网格的时候，能够获取到其最上层的物件的信息（基底不能取下来，拼图块可以取下来）。

当鼠标按下的时候，若获取到拼图块，则随鼠标移动，当鼠标松开时，拼图块被放下在鼠标当前所在的网格（若上面已经有其他拼图块则弹回原始位置，若仅有仅有裸露的基底，则将拼图块放置在其上，并启用该基底的相关机制）

2.进阶：地图的生成，考虑是做个可视化的地图编辑器，但是目前要怎么做还没有什么头绪。

还有一个思路是传入一个数据表来对应相应的地图从而进行相应的初始化生成。

五、项目架构

该项目目前所需实现的机制并不繁杂，可以分为基础机制的实现（地图生成，鼠标拖动），各个模块的逻辑编写（基底的逻辑，拼图的逻辑）

基础数据：两层二维数组，基底和拼图的数据结构

基础逻辑事件：鼠标点击事件，鼠标按住拖动事件，鼠标按起事件

类：1.网格类

2.块类{基底类，拼图类}

3.生物类{玩家类，怪物类}