SLG

整个游戏分为三大对象

1. 场景
   * 背景
   * 移动单元
   * 窗口
2. 人物
   * 角色
   * 物品
   * 动画
3. 系统
   * 脚本
   * 战斗系统
   * 物品系统
   * AI

游戏的实质就是，玩家或者AI控制三个对象，完成三者间的交互。

###### 人物与场景的交互：

1. 出现在场景中
2. 退出场景
3. 提示信息
4. 关闭提示信息

信息包括：谈话内容，输入框、选择框等可操作区域，置顶消息等

1. 查找可移动范围
2. 查找可攻击范围
3. 高亮移动单元

###### 系统与场景的交互：

1. 提示信息
2. 关闭信息
3. 移动窗口
4. 切换背景
5. 播放音频

###### 人物与系统的交互：

1. 人物形态的变化

形状上的改变

1. 人物状态的变化

血量、级别等数值上的改变

1. 动作

攻击、防御等操作