玩家：

1. 组装坦克
2. 攻击方案

裁判：对地图进行设置，比如设置

1. 设置定期或随机天险或天灾
2. 设置堡垒的位置以及堡垒了类型
3. 坦克上显示双方的血量，并在玩家视角中，可以看到自己

进攻的策略是按 随着距离对方远近 采用不同的算法

1.路径搜索算法  
 2.碰撞检测

搜索出最优的路径，包括判断所遇到的事件判断。只要开始游戏，你的路径就已经确定了。

<http://blog.csdn.net/cordova/article/details/51607407>

<http://www.cnblogs.com/leoo2sk/archive/2010/09/19/decision-tree.html>

