游戏类型：战争策略类。（已经做好的用黄色颜料涂抹）

目前要做的模块：封地模型（铜钱，粮草和人口，这时候需要建立玩家的类了，拖拽操作要有，拖拽到屏幕进行操作，这是个实时过程，内部需要加入时间变量，封地内部还有士兵，要有交互界面，要为每个建筑物都写一个专门的窗口，现在要可以生产士兵，并将士兵制作出来，军队界面要制作出来，将军模型要写出来，可以将将军排到其它城市里进行战斗（使用Dijstra算法），士兵在兵工厂进行生产），战斗模型（需要两边对打，决出胜负），士兵模型（需要细致的设计士兵模型，并丰富士兵模型），数据库（要将每次的数据全部存起来）

打磨阶段，要将所有数据精确的写出来。

细节：

1. 战斗后将军的死亡和士兵的死亡要有所表示
2. 任务列表要详细写出，不仅要包括战斗，还要有封地的，要可以随时取消任何的任务列表

未来可能的添加：商城、武器、流寇、剧情

游戏开头要加入剧情，让玩家入戏，但最后加入即可。