export default class Main { }. //游戏主函数

enemyGenerate() { } //随着帧数变化的怪兽生成逻辑

collisionDetection() { } //全局碰撞检测

touchEventHandler(e) { } //游戏后触摸事件处理逻辑

export default class DataBus { } //全局状态管理函数

removeEnemey(enemy) { } //回收敌人，进入循环池

removeBullets(bullet){ } //回收子弹，进入对象池

export default class BackGround extends Sprite{ } //游戏背景显示

export default class BackGround extends Sprite{ } //游戏背景显示

checkIsFingerOnAir(x, y){ } //判断手指是否在玩家上

setAirPosAcrossFingerPosZ(x, y){ } //根据手指改变英雄位置

shoot() { } //玩家进行射击操作

export default class Bullet extends Sprite{ } //子弹射击模块

update(){ } //子弹位置更新及超出屏幕回收

export default class Enemy extends Animation{ } //怪物出现模块

initExplosionAnimation(){ } //爆炸帧动画设置模块

isCollideWith(sp){ } //碰撞检测定义模块