

期中目标：

实现游戏逻辑，即打开网页就进去操控一条船，可以移动、开炮，可捡起物品，可击杀目标（先不管登录与其他界面）。

分工：

1. 一个人建模：实现 three.js 引用外部模型，完成船、水体、炮弹、传送门、海上漂浮物的 three.js 实现；(豪奇)
2. 三个人写逻辑，实现需求文档中的不联网功能。（其余三人）
 - a) 实现船体移动与视角逻辑
 - b) 实现整体架构
 - c) 实现静态物品类

DDL：2017.4.30 24:00

整体架构实现：

- GameManager 拥有所有的 Player 与 Map，是游戏的入口。
 1. 初始化时，先加载模型；
 2. 模型加载完后，clone 模型加入场景，生成场景；
 3. 再调用 animate 函数（内调用 Map.Upddate()）来进行游戏的更新。
- Map 管理 staticObj 与 movableObj 数组。每次 Update 的时，遍历调用 movableObj（boat 与 bullet）中每个对象的 update，以及更新 staticObj 的内容（当减少时，再随机生成）。
- Boat 的 update：
 - 移动
 - 判断与 staticObj 的碰撞，若碰撞调用相应 staticObj.operate(this)。
- Bullet 的 update：
 - 移动
 - 判断与 boat 的碰撞，若碰撞调用 boat.changehealth(-this.boat.getdamage())。（碰撞船为 boat，子弹所属为 this.boat）