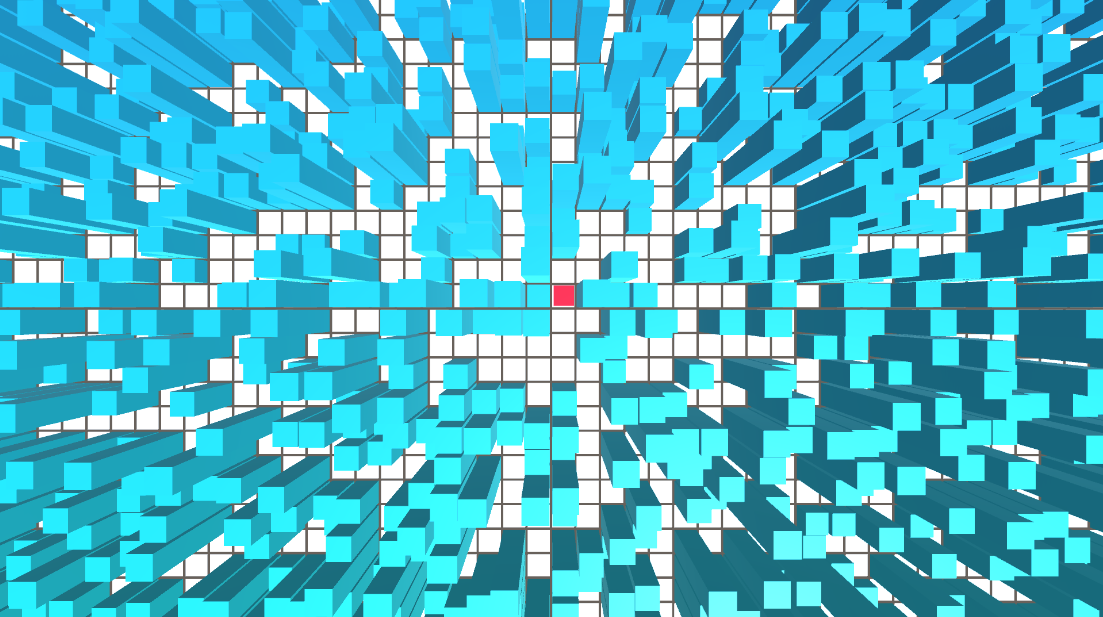
**无限地形 行走**

**要求：**

1. AI行走（如不使用 Nav Mesh Agent作为加分项）。
2. 无限地形加载。（四叉树 无限地形）

1.思路：以当前角色位置为中心，生成周围一定数量的格子,动态改变寻路目标

1. 存档功能或者行走距离排行榜（可选）。
2. 要求代码独立。



提示：无限地形：可以使用四叉树进行无限地形判断。

日期：2022\_06\_30