碰撞计算量很大的问题

食物碰撞计算量很大，可以用四叉树算法做优化，比起双重遍 历，可以减少几倍计算量。另一种做法是服务端不主动做碰撞检测， 由客户端计算。若客户端发现玩家碰撞到食物，告诉服务端。服务端 只需做校验，这样就把计算量转移到了客户端