设计模式用到了：单例模式，工厂方法，状态模式，策略模式，观察者模式

玩家的控制器用到单例模式

创建子弹用到抽象工厂方法

ai用到状态模式

推荐装备用到策略模式

单位的一些事件用到观察者模式

对子弹使用对象池进行优化

推荐装备里有用到快速排序