接口

1 static Object\* createByPlayer(const cocos2d::Vec2& position, MapLayer\* parent); // 玩家创建耕地

调用时机：玩家拿锄头与空位交互时（何时满足条件Land没有判断）调用这个函数

2调用给图片路径返回精灵指针的接口

3调用给图片替代当前精灵图片的接口

另：

1工厂函数不需要接受坐标，没有改动

2 Clear（）函数设计的意义是sprite=nullptr

Land类子对象：传送门（钓鱼），矿石，作物