**Object.h文件**

static Object\* create(rapidjson::Value& val, MapLayer\* parents);

1. 作用：由数据库创建Object对象，\*Object插入交互地图，\*sprite=nullptr
2. 被调用时机：启动游戏，也就是“加载存档”
3. 被调用方法：前端调用此函数，工厂模式根据json调用对应类（如Land类create方法，创建Land类对象）
4. 返回值：在交互地图对应坐标放上\*Object
5. 形参：

"Info": {

"CropName": "Potato",

"LiveDay": "1",

"MaturationDay": "5",

"Water": true,

"Fertilizer": 1

}

和MapLayer\* parent

virtual void init() = 0;

1. 作用：调用Land类的init（）函数，创建Sprite对象，假如有动作，还需要创建所有的动作序列。
2. 被调用时机：人物走进当前地图，前端需要sprite指针来渲染图片
3. 被调用方法：由director每帧对所有子节点自动调用
4. 实现：调用前台给出的接口（或自行加载）图片、精灵帧（plist和集合图等）

virtual void interact() = 0;

1. 作用：改变渲染；根据目前的人物状态（工具等级、所持物品类型），确定调用哪个状态改变函数，子类中的状态改变函数会改变图像状态把路径找出（写进当前状态json？把json当作类的数据成员），调用哪个函数渲染？、展示动作序列、平移等，并同时改变游戏的后台数据。
2. 被调用时机：交互时
3. 返回值：返回一个结构体，占据的坐标和图片，精灵指针

virtual void settle() = 0;

1. 被调用时机：游戏内一天结束时

virtual void clear() = 0;

1. 作用：delete对象
2. 被调用时机：关闭游戏，即存档结束