1. 简介

该文档的目的是对目录中的文档按照功能进行细分，记录了后期实现各种功能可参考的文件。

1. 功能映射
2. 在识别的平面上创建物体

UnityARGeneratePlane: 虚拟平面的创建

BallMaker：静止的物体的创建

BallMover：随着触摸进行移动的球的创建

1. 等待时机销毁物体

Ballz：球体的监听销毁操作