独立项目构思

- 游戏构思
  - 游戏类型
    - 横版2D
    - Moba类玩法
  - 基本玩法
    - 副本推图
      - 游戏模式
        - PVE
          - 一个或多个玩家VS电脑
            - 1人推图
              - 纯粹单挑
              - 随即为玩家匹配一个ai对手
            - 2人组队
              - lol模式
                - 主基地
                - 防御塔
                - 小兵
                - 英雄
              - 胜利条件
                - 推掉敌方主基地
              - 在组不到其他玩家的情况下，会为玩家分配一个ai队友
              - 失败条件
                - 己方主基地被推掉
            - 3人组队
              - 战地模式
                - 双方有兵力数
                - 玩家可不断复活，每次复活，兵力数减一，率先为0的一方失败
              - 在组不到其他玩家的情况下，会为玩家分配一个ai队友
        - PVP
          - 多个玩家PK
            - 1vs1
              - 纯粹单挑
            - 2vs2
              - 玩家间对战
              - 玩法同pve
            - 3vs3
              - 玩家间对战
              - 玩法同pve
            - 双边至少有一个玩家
  - 游戏系统
    - 游戏大厅
      - 玩家登录后，就进入游戏大厅
      - idle list
      - pve
        - 1vs1
          - group
            - pid
        - 2vs2
          - group
            - pid list
        - 3vs3
          - group
            - pid list
      - pvp
        - 1vs1
          - group
            - player1
            - player2
        - 2vs2
          - group
            - team1
            - team2
        - 3vs3
          - group
            - team1
            - team2
    - commbat scene
      - 摆放entity的
        - scene editor
          - 怪物，建筑编辑
          - 导出Jason文件
      - 寻路网格
    - entity
      - pos
      - forward
      - animation
    - 战斗系统
      - 状态
        - 基于盒子碰撞
          - 释放技能后，产生攻击盒
          - 每个对象均有一个盒子，用于表示自己的受击范围
        - skill
          - appear
            - 出场状态
          - stand
          - run
            - 摇杆动则进入run状态
            - 摇杆不动则进入stand状态
          - 类型
            - 子弹技
              - 技能会产生子弹
                - 子弹包含一个攻击盒
            - 连击技
              - 技能释放完后，会触发下一个技能开始
            - 普通攻击
          - 组成
            - 动画
            - 子弹
              - 追踪
              - 线性
              - 抛物线
            - 攻击盒
              - 被击者动作名称
              - 被击者状态
              - 状态持续时间
              - 位移
                - 线性
                - 抛物线
              - 伤害值
              - 触发点
                - 什么时候创建
              - 存在时间
              - debuff
            - 自身位移
              - 线性位移
            - 技能持续时间
            - buff
          - 客户端按下技能键触发
          - 触发限制
            - mp限制
            - 特殊情况限制
              - 某些场合技能无法使用
            - 状态限制，某些状态不能触发技能
        - behit
          - 攻击盒给的数据
        - die
          - 死亡状态持续时间
        - 眩晕
          - 眩晕状态持续时间
        - 切换
          - 状态拦截
          - nextstate关系表
            - 当一个状态结束时，下一状态的查找表
      - game object属性
        - hp
        - mp
        - mertial
          - stone
          - fresh
          - wood
        - move speed
        - 技能加成
          - 不同的技能，有对应的加成值，可对他们进行强化
    - 状态机
      - stand
      - skill
      - move
      - behit
    - AI
      - 思路1:行为树
      - 思路2:状态机
      - 寻路
    - cache和db
    - 好友系统
      - 邀请好友
    - 邮件系统
    - 奖励系统
    - 惩戒系统