Atitit.游戏开发与软件系统开发的异同与学习步骤推荐

游戏是软件一个特例。。当然许多是通用的。。

# 一般学习流程步骤如下

## 了解相关游戏背景知识与专业术语（理解场景（页面），sprite（控件） ,时间轴（timer，定时器）等东东）

## 了解具体语言以及ide，以及游戏引擎比如dom，cocos等。。

选择最适合的技术选型，目前推荐cocos和dom，语言当然是h5+ js啦。。Ide嘛，一般有游戏专用的ide，比如cocos的createor。。不然就要使用通用ide了，比如dw。。

## 建立第一个项目，项目环境设置

## 开发一个场景（页面）

很不幸，许多游戏引擎还是native方式搭建界面的，比如cocos，需要你一步步指明界面控件的位置。。

不过dom引擎可以使用dsl ，直接支持html5布局，以及css

## 把sprite（控件）放上去

## 事件系统（比如click等操作）

一般基于像素引擎的比如canvas，cocos这一类的你的自己实现事件系统，如果基于键盘的操作要用focus机制，基于鼠标的使用鼠标坐标机制。。一般先捕获机制，事件分发器，把事件分发给每一个小控件，小控件自己判断光标位置是不是在本控件上（很容易工具自己的位置来判断出来），如果在，就出发本控件绑定的事件对应的操作。。

## 绑定一个acton动作上去，动作就是timer定时器实现的一段函数，一般是原来比如移动对象等，改变坐标

作者:: 绰号:老哇的爪子 （ 全名：：Attilax Akbar Al Rapanui 阿提拉克斯 阿克巴 阿尔 拉帕努伊 ）

汉字名：艾提拉（艾龙），   EMAIL:1466519819@qq.com

end

## 场景切换（页面切换）