射死大鸡怪软件架构文档

1. **简介**

目的：

本文档将从架构方面对系统进行综合概述。

因为是游戏，只表示出关键的逻辑视图！

1. **逻辑描述**

整个游戏分为三个层次：游戏逻辑层，游戏引擎层和软件渲染层。游戏逻辑层用于控制游戏逻辑，如大鸡怪移动，玩家发子弹，陨石移动，判断输赢这类，这些事比较高层的。

中层的渲染引擎，提供较为底层的渲染支持，包括模型、图片、虚拟摄像机、灯光等等的对象。有一个渲染器，获取渲染对象来进行渲染。同时还获取了一些底层的支持。

最后一层就是软件渲染层，用CPU来实现了directx/openGL这些很底层的渲染API的功能，在CPU上模拟，实现最底层的3D渲染的逻辑。

这里还有必要再提示一下游戏逻辑层。我们的这个游戏是状态驱动的，整个游戏的运行是由状态及驱动的。在一个状态就循环运行对应的逻辑。

为了开发说明，具体说明一下。

中层的是Engine文件夹里面的渲染引擎，提供较为底层的渲染支持，包括模型，图片，虚拟摄像机，灯光等等的对象。

看到renderer文件夹，作为渲染器，获取scene文件夹下的渲染对象，画出来。

\_Core文件夹下的是底层支持。

RenderPiline3d.cpp .h负责用CPU模拟软件渲染，执行最底层的3D渲染的逻辑。