# 游戏引擎部分需求文档 v1.2

1.提高帧率（在渲染对象有100个时仍保持60帧）

2.简单ui（按钮，文本框），文字显示(至少支持ascii码表的显示，可扩展为汉字显示)

3.播放声音（背景音乐，音效）

4.按顺序渲染物体（按人物优先，越靠近下方的物体越先渲染），对物体加阴影