

'e

A játékfejlesztésben, mint általánosságban a szoftverfejlesztésben nagy hangsúlyt kell fektetnünk a megfelelő tervezésre. Szerintem azonban ezen problémák könnyedén kiküszöbölhetőek!
Tervezési minták, régóta léteznek és fejlődnek a tradicionális szoftverfejlesztésben és a nagyiparos játékfejlesztésben is, a