



## 探讨游戏架构设计

[ChildhoodAndy](#) 发布于 3年前，共有 0 条评论

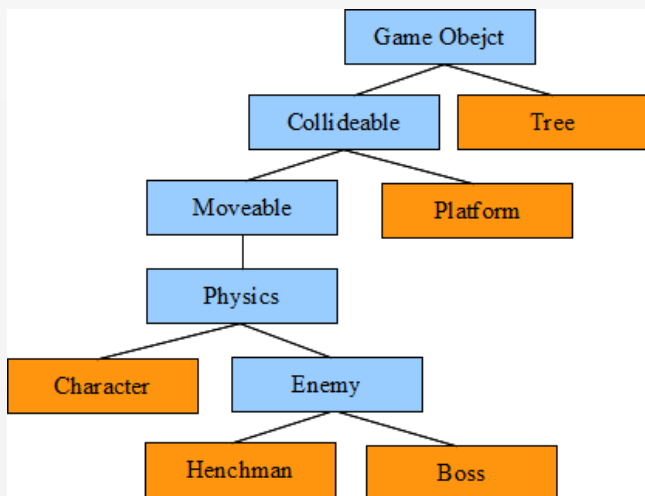
文章来源：<http://www.tomseysdavies.com/2011/01/15/game-architecture/>

译：By 童年

转载请注明出处：<http://my.oschina.net/u/865151/blog>

在我所做的所有游戏中，我从来没有一次对使用框架有过愉快的经历。在日常工作中，使用PureMVC或者RobotLegs或多或少能够享受下一个设计良好的框架带来的益处。但是MVC的设计架构决定了它并不是很适合游戏开发。

那该怎么办呢？也许你会像我一样设计出如下图一样的游戏架构：



Ok.细节可能有所不同，相信游戏开发的人应该对这比较熟悉。在上图中，我们有着良好的继承关系树。（童年注：注意上图中Platform继承于Collideable,但不可移动，相对于左边的Movable）如果我们想把Platform改成不可移动呢？好的没问题，我们只需要将Platform继承于Movable就可以了。但如果有的Platform可以移动，有的不可以呢，我们只需要用一个开关Flag控制就可以了。

那问题来了。或许我们需要一个不能移动的Enemy，最简单的解决办法是什么呢？那改变继承的办法就没那么管用了。如果任何事情都是事先规划好的，倒是没有问题，但是游戏中常常伴随着需求变更。上述的改动，涉及到以后代码重用的问题，还有如果我们想不经过编译，在运行时动态改变这些情况该怎么办？

下面我用另一种方式，你可以根据游戏内的需要有选择的勾选这些属性。

正如你看到的，我们很容易为Platform勾选Moveable，使得Platform具有Moveable属性。这是实践中理想状态。我们可以用一个“Entity System”或者叫做“Component Systems”、“Entity Component System”等。我准备用EntitySystem代替Component，因为在flash里面Component有自己的含义，很容易混淆。我创建了自己的框架[Ember](#)，并且将之开源。

请输入评论内容...

发表评论

文明上网，理性发言

网友评论 (0)

暂无网友评论

© 2008~2015 开源中国

-  资讯
- 提问
- 分享
- 动弹
- 软件

- 客户端
- Android
- iPhone
- WP7