其实我**根本**不知道该如何开始开发？不过，我觉得试着画下结构图也许能让这一切变得明朗。

2DEngine的主要本职工作是什么？渲染。

渲染什么？--渲染图像。我们几乎不会用代码去绘制矢量图形，而是直接贴纹理渲染。

渲染的具体对象？ --都说了是图像啊！但是，具体地来说，图像这东西太低级了，用个Sprite来包装一下。

怎么渲染？--在每次循环访问渲染系统，并通过ID找到需要渲染的实体，进行渲染。

为什么要渲染？--这正是我们的目的。

在什么时候渲染？--每次循环时。

差不多了，我觉得可以开始？