软件名称：GameBus

创作背景：我校老师物理课上没有办法做实际演示和充分引导，因此觉得非常有必要有这样一个系统来满足物理课的要求。

软件意义：方便课堂上教师完成物理模型的准确演示和调整

使用说明：1、安装运行环境，x86环境运行“VC\_redist.x86.exe”

x64环境运行“VC\_redist.x64.exe”

2、环境安装完成后，运行“Project1.exe”,键盘WASD键控制碰撞体移动

项目介绍及原理：

本项目是一个基于C++语言的物理模拟系统，包括但不限于对于理论验证、力学系统模拟，矢量融合等多功能的系统，其工作原理即通过核心脚本语言系统ButterPole 来编译和执行文件系统以达成适时的目标转换和位移标记（ButterPole语言全部由本人编写，包括Parser，Token和Separator，且仅适用于此项目）本项目中使用的脚本example.txt内包含的内容即一个基本系统的BP初始化脚本，其可以更加复杂和优化，它的空间性和逻辑性甚至可以还原一个简单生命的基础运行机制（ultimate calculates : 10,000 units per 2secs）。