# Magic引擎设计文档

1. 设计目标

实现跨平台游戏引擎。

1. 设计理念

以组件方式进行设计

1. 文件目录
2. bin
3. component
4. common
5. document
6. editor
7. include
8. source
9. 引擎架构
10. 引擎控制器：整个引擎的控件中心，游戏开发者外部接口。
11. 基础库：引擎依赖库
12. 渲染组件：渲染核心组件
13. 场景管理组件
14. 物理引擎组件
15. 网络引擎组件
16. 编辑器