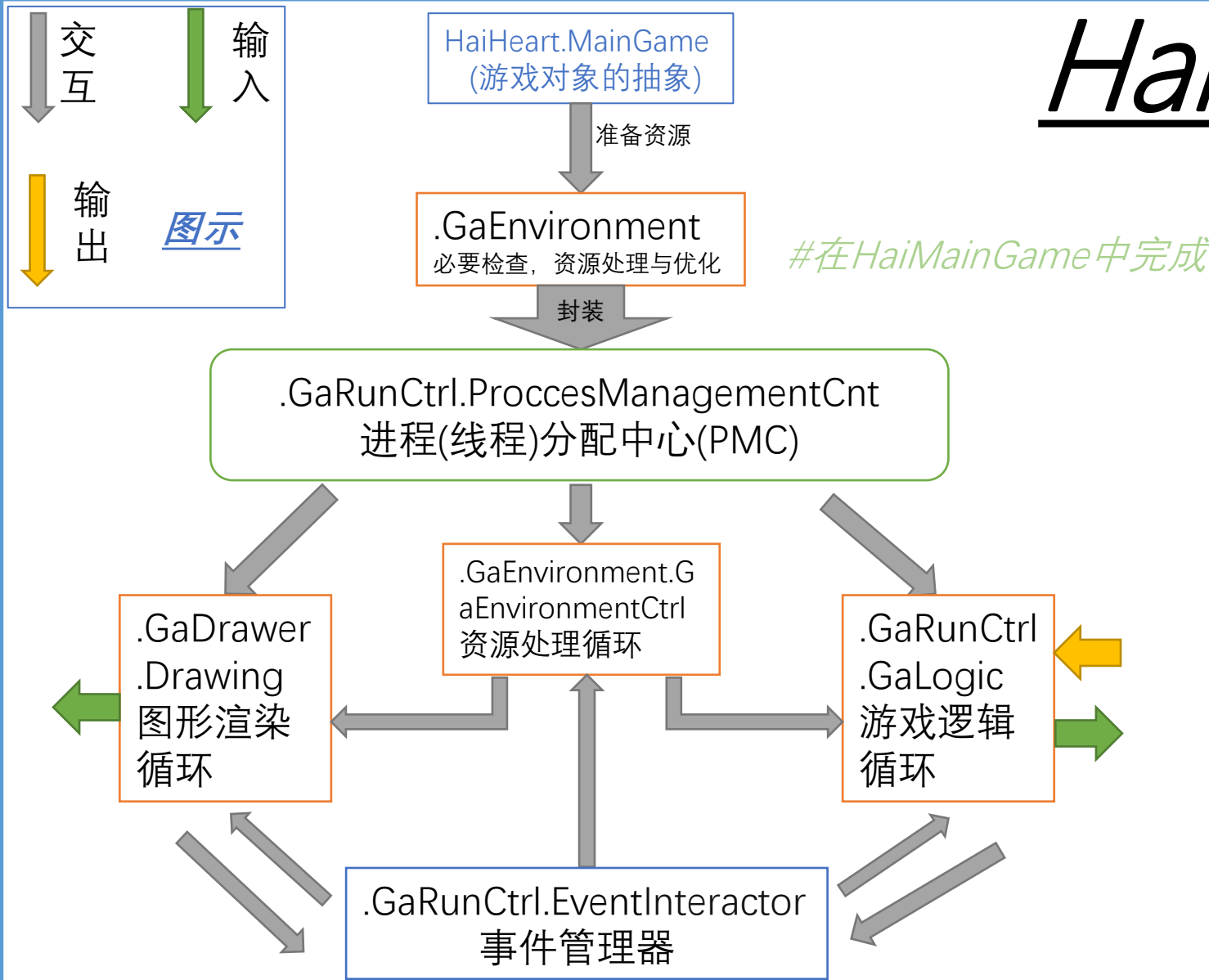


# HaiHeart框架



由左图, 我们可以大致了解HaiHeart的原理:

- 1, 创建HaiHeart.MainGame类。这是对游戏对象的高度抽象, 包含了游戏运行的核心内容与上下文;
- 2, 使用.GaEnvironment进行预处理;
- 3, 将.GaEnvironment封装得到的游戏资源环境对象交给PMC (动态的) 分配并发执行;
- 4, PMC产生3种基本的并发循环: .GaDrawer.Drawing图形渲染循环, .GaEnvironment.GaEnvironmentCtrl资源处理循环, .GaRunCtrl.GaLogic游戏逻辑循环, 同时启动GaRunCtrl.EventInteractor事件管理器;
- 5, 响应输入, 产生输出。