

# 游戏开发-入门说明

---

关于游戏中的资源 和 逻辑 (以及逻辑中的控制 和 事件):

1. 一个游戏,可以概括成分成两部分:资源 和 逻辑
2. 资源 大多是和视听相关的艺术效果.  
包括但不限于:图片,动画,特效,音乐,音效...等等.
3. 逻辑 用于组织资源的呈现方式.  
包括但不限于:显示,隐藏,播放,暂停,循环,播放时机,移动,旋转...等等.
4. 逻辑 主要分为控制 和 事件 两个方法.  
控制 方法主要用于控制资源的呈现.  
事件 方法主要用于灵活运用控制.

比如一个吃豆人游戏,大概会像下面这样组织游戏的资源 和 逻辑 (控制,事件):

- 显示吃豆人:  
使用控制 播放吃豆人吃东西的动画 资源
- 吃豆人移动:  
要用控制 不断修改吃豆人的 资源 位置,来实现移动.
- 吃豆人移动1:  
要用触屏 事件,来触发控制 吃豆人的移动.
- 吃豆人吃豆:  
1吃豆人碰到豆子的时候,要用碰撞 事件,通知控制 部分,给吃豆人加分.  
2并且通知控制 部分,让豆子消失.

逻辑 的进阶分类:

- 控制 一般包括 流程, 获取, 计算 和 设置  
比如要设计一个神奇的豆子,这个豆子会躲避吃豆人,就要 获取 吃豆人的位置,按 流程 判断需不需要躲避,再 计算 一下哪个位置比较安全,最后 设置 自己的位置到安全位置.
- 事件 一般包括 响应 和 信号.  
响应,比如 输入响应,生成响应...等等预设的条件性 事件.  
信号,一般可以自己定义,可以在任何时候通知到任何部分,比如 获得奖励信号,受到攻击信号...等等. 信号 分为发送信号和接受信号两个过程,什么时候发送信号,决定了什么时候执行控制,而 信号 的接受者,决定了执行什么样的控制.