# 记录

游戏尽量少使用外部依赖库

本书主线：

1、开发炸弹人游戏

2、从炸弹人游戏中提炼初步的游戏引擎

3、在古代战争游戏开发中不断完善游戏引擎，并提出游戏工具

4、应用游戏引擎到三国战记的开发中，不断完善游戏工具

此时游戏引擎已经比较稳定了，因此本游戏主要展现如何直接使用游戏引擎来开发

5、移植古代战争游戏到移动端