JavaSE 游戏引擎Geiv开发**背景介绍**

这个项目是我大学刚接触Java时编写的，到现在大概开发了两年半左右，期间使用它开发了诸多典型游戏结构并根据开发过程中遇到的问题不断更新，现在已经比较成熟，可以拿得出手了（笑）。

从市场形式上来看，JavaSE平台游戏可谓凤毛麟角（只知道Minecraft），C仍然占据大部分市场份额，JavaME平台上的游戏还在兴起阶段，故SE平台肯定不是一个好的选择，即使选择了Java平台，像U3D,C2d等成熟的框架依然很多，那这个引擎的意义何在呢？

我是这样想的，作为需要学习的人，以完成实际任务为目的进行编程是最快的学习方案；而学习目标是能够在擅长领域快速、高效地编写高质量的程序，所谓高质量即应该包括高运行效率，也应该包括良好的易拓展性和复用性，在代码数量变得庞大之后，后者显得非常重要，但它经常被忽略，我们在平时编写的小程序（例如算法课的作业等）是无法起到锻炼后者的目的。因此必须编写具有一定规模的项目加以锻炼，选择的项目需要具备相当的广度以作为各类设计模式锻炼的代表。

在这种情况下，游戏引擎似乎是一个不错的选择，一个完整的游戏包含的元素非常多：图像处理、音频处理、算法、网络通信等，而游戏的种类丰富多彩：射击游戏、策略游戏、动作游戏等，也就给我们锻炼系统结构的设计能力提供了诸多机会。

最后，自己也只是想把这个过程分享出来，大家一起来看看，一个菜鸟是如何开始自己写游戏的。