你好：

花了一个周末做了一个类似DragonFlight的打飞机游戏的原型。是在xcode环境下开发的，只做了IOS版本，工程文件在porting/ios目录下，资源文件和脚本在SampleProject/Assets目录中。只在模拟器上跑过，没测过真机。

说说对这个引擎的看法吧，不好意思，没发现太突出的优点，最大的优点也许就是完全自主开发或者用一些开源的第三方库。

引擎设计思想很好，用C++写底层，脚本语言写逻辑。以前我们做端游的时候也引入过这个概念，而且设计思想是程序员写底层功能模块，让策划去做游戏逻辑。但是策划写脚本不是很坑爹吗？我们就做了一个图形化的脚本编辑器给策划用，策划只需要点鼠标，填写一些条件，然后可以自动生成Lua脚本。当然这个是当时久游其他项目组搞的，并且在全公司推广使用，感觉极大提高了开发效率，真正做到了让策划去“做”游戏。（*久游的《宠物森林》和后来方寸公司的《怪物x联盟》都是基于这个系统做的*）

另外再提一下这两天用的很不爽的地方吧：

1. 不允许使用STL容器，又没有提供替代品，连个数组都没有，只有一个Dictionary，用法也很晦涩，远没有cocos2d-x的Array和Dictionary好用
2. 似乎没有提供原生的碰撞检测，甚至想要在Lua中取得图片的尺寸都很麻烦
3. 贴图编辑工具不能自动排列图片，手动排列很麻烦
4. 没有序列帧动画的编辑工具，cocosbuilder这种工具还是能极大提升开发效率的
5. C++代码中描绘相关代码接口也不友好，类似UI\_VariableItem这个类中居然还需要关心IndexBuffer和VetexBuffer，对使用引擎的人的水平要求有点高。这点cocos2d-x就封装的很好。

以上仅仅是我接触这个引擎几天后的一点观点，可能不是很正确，也可能了解还不够深入，说错的地方请包涵。