1. 编写字符串类，实现字符串相关接口，方便对象到字符串的转换、方便字符串间操作；
2. 编写配置文件输入层，即 定义配置文件内部编写格式、建立配置文件读写接口，配置文件建议：如xml或ini；
3. 将Direct窗体层使用配置文件输入层进行对接，使玩家可以自行配置视频输入输出参数（如：分辨率、抗锯齿）；
4. 编写人体工程学输入设备输入层，提供相应接口，方便获取键盘鼠标手柄的输入，同时可以自动切换当前输入模式（即：当前的输入设备是 键鼠 还是 手柄）；
5. 将输入层使用配置文件输入层进行对接，使得玩家可以持久化储存自己的按键配置；
6. 编写纹理类，使得可以从文件获取纹理，并可以将纹理数据提交给GPU（包含法线贴图、高度贴图等）；
7. 编写Effect类
8. 编写HLSL Shader文件；
9. 编写部分算法（如：空间分割算法）；
10. 编写Animation类，完成从Animation文件获取动画并输出的功能；
11. 待定