# The Global Composition Of The Game

GAME

GAME GUI

GAME DATA

GAME MESSAGE

整个投球游戏的构图如上图所示。主要分三个模块。

## GAME DATA

游戏除了GUI的其它方面内容的处理。比如，球的运动(受重力影响)等。

## GAME GUI

管理视图，背景、游戏可视元素等，并提供与使用者交互功能。

## GAME MESSAGE

为方便管理游戏设计而设计的一种机制。

使用GAME MESSAGE机制，你只要在某一处发送一个消息，然后在需要处理这个消息的类拦截这个消息。这样就可以不需要取得这个对象的引用，就能通知这个对象做需要做的事。

事实上，整个小游戏都是采用这个消息机制推动运作的。