命名规范

使用名字空间：Kylin；

重载关键字，以K开头整个单词大写：如：KINT、KFLOAT、KSTR、KNEW、KDEL；

类成员变量以m\_开头后面加类型描述符：m\_n、m\_f、m\_s、m\_u、m\_k、m\_l、m\_p、m\_d等等；

变量名称一定要容易理解，另外注意注释要与变量名称含义一致；

类名首字母均大写；

每三行要有一行注释，并需要注明难以理解的代码段；

对现有功能做更改时要加注释，更改的缘由及你的名字；

第三方库相关

渲染引擎

Ogre1.7

物理引擎

独立开发

音效库

OgreOggSound

特效库

Particle Universe

场景编辑工具

Ogitor0.4

游戏架构

数值规划

等级(LV) 1(L) = log(L+1,EXP)

生命(HP) H(MAX) = L \* 5 + 81(init)

力量(STR) S(MAX) = L \* 3.3 + 21(init)

攻击力(PK) 1(P) = S + P(eq)

防御力(DEF) 1(D) = log(11,S) + D(eq)

经验(EXP) 1(M) = 2\*L^2 / SUM + L

阵营(Camp)

Good,

Neutral,

Evil,

Chaotic, // will attack any other race

Beserk // will attack any living creature

Damage = ( 1 - [ D \* 6% / (1 + D \* 6%) ] ) \* Damage

脚步配置

数据脚步配置

UI脚步配置

场景脚步配置

角色脚步配置

代码服务器地址：<http://kylin001v.googlecode.com/svn/>