StarGame概述

StarGame是我利用业余时间制作的一个游戏底层。现在已经完成了:

1、一个辅助库HelpLib

2、一个GUI系统框架GUILib，使用lua作为GUI脚本系统。

3、一个游戏核心层GameCore

其中

a.实现了属性系统和动态类型识别。

b.实现了一个属性变更系统，该系统允许通过填表的方式对属性进行配置。

4、实现了一个2d游戏的场景管理器，以及一个配套的帧动画封装类。