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其中包含

a. 关键区封装（ CCritical、CCriticalLock、CCriticalTryLock）

b.MySql数据库封装（CConnMng、CConnection、CRecordset、CDBRequest)

c.基于开源修改的异常捕获处理类（WheatyExceptionReport）

d.文件查询API的封装类（CXFileFind）

e.IOCP网络模型的封装类：（ICompletionKey、iocp\_event、iocp\_file、iocp\_socket、iocp、iocp\_exception）

f.一个日志类，以及相关的写日志的适配器（CLogger、CSocketAdapter、CFileAdapter、CWindowAdapter、CConsoleAdapter）

g.网络缓冲应用类( CNetPackage、CNetInStream、CNetOutStream）

h.线程池的封装类（CThreadPool、IRunObject）

i.线程本地存储类（CTls）

j.定时事件驱动类（xtimer）

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。今后将考虑将lua绑定进去，做成由脚本驱动的。

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。

5、一个Lua植入式的调试器（LuaDebuger)。以及配套的远程控制台。(LuaDebugConsole)