

客户端学习路线

▼ 入门

- 1.选择游戏引擎
- 2.学习引擎用的语言
- 3.学习引擎
- 4.制作一个DEMO

▼ 进阶

▼ 1. 战斗逻辑方向

- 1. 战斗框架设计
- 2. 单位封装
- ▼ 3. 技能封装
 - 技能参数
 - 效果
 - Buff

▼ 4. AI

- 行为树
- 状态机

▼ 5. 关卡设计

- 0.关卡类型设计
- ▼ 1. 关卡生命周期设计
 - 进入战斗
 - 战斗加载
 - 战斗开始
 - 游戏进行中 数据统计
 - 战斗结算
 - 退出战斗
- 2. 触发器设计
- 3. 配置设计
- 4. 配置关卡

▼ 2. 图形渲染方向

- 1. Opengl学习

- 2. 着色器学习
- 3. 图形学学习
- 4. 实战练习
- 5. 渲染管线学习
- 6. 优化学习