正标题

为什么要建立这个连标题都不知道文档？因为我觉得有必要记录一下我的思维。毕竟程序设计是十分重要的，有一些东西记录下来更有利于程序水平的提升。

1. 游戏组成要素

当一个游戏规模大得无法让一个人理清其工作流水线的时候，程序之中编辑器（工具）类所占的作用也将特别适用，假如，这些工具可以独立于游戏的话，我想这将是一个非常了不起的工程。

将一个大型游戏细分下来，似乎我们可以分出不少的要素。

* 1. 数据结构

一个游戏肯定少不了数据结构，Json读表、与网络端协议相关的、关卡配置表等等等。

比如我们的项目中成型的数据结构包括

1. 本地Json（主要取一些东西的一些属性）
2. 玩家保存信息（由服务端保存）
3. 关卡配置表（游戏引擎实体编辑、保存为序列化字段）
4. 技能表（同上）

每一条都可以分成一个小模块。而小模块间还可以分成更小的模块。

* 1. 编辑器工具类

---

* 1. 游戏工具类

以上都可以独立出来而封装起来。