MCW前端框架

# 前端模块划分

## 资源模块

此模块负责资源的管理，相关工作包括加载，释放，解压，解析。采用一个单体类ResManager来进行内存管理。

现主要将资源分成四大类，分别是图片，声音，脚本，描述。

## 显示模块

此模块负责画面的渲染。主要包括背景，动画，UI三个部分。背景部分采用AS3自带的Sprite类，动画部分采用BitmapData来进行高速渲染，而UI部分使用开源库ASwing。

## 声音模块

此模块负责背景音乐和音效的播放。

## 通讯模块

此模块负责与服务器进行信息的传递，并做好同步校验等工作。

## 逻辑模块

此模块是游戏的内部逻辑，其指挥通信模块，脚本模块，声音模块以及显示模块协调工作。

## 脚本模块

此模块是脚本逻辑部分，我们采用的是Lua脚本。Lua脚本解决了包括任务，战斗在内的可定制游戏内容的逻辑。

# 相关工具

## 大世界编辑器

大地图编辑器，用于标记大地图的背景图片，NPC放置，可通行，半透明等等信息。

## 资源打包工具

用于将资源根据类型打包成相应的.res资源文件。大致流程为：美工或音效将资源放入某文件夹中，并填写描述的Xls文件，再运行相应的JAR打包工具，最后将生成的.res文件放入统一的资源文件夹中即可。

## 任务脚本规范

规范脚本的格式方便策划填充。