**游戏开发学习积累**

（以unity3d引擎为主）

-- by Lugiyan

# 游戏架构与设计

## MVC框架

（https://www.bilibili.com/video/BV1Yv41117iA/）

M（Model）：数据的结构，单例好点

V（View）：get

C（controller）：set

游戏开发者关注：

1. 易于维护
2. 易于扩展
3. 容易进行项目分割----分工

提取思想：MVC

1. 界面美观 （界面显示）
2. 游戏需要提前加载 （控制----自动化）
3. 游戏数据需要统一管理 （数据模型）

M模型：

数据：主角位置xy等

行为：移动方式

V视图：

获取模型数据，显示

自主刷新

C控制：

自动化：背景，敌人动作行为等

键盘监听：人机交互

# 游戏开发引擎模块

## 图形渲染

## 物理引擎

## 网络

## 上层封装

Debug

compnent