2D类仙剑1回合制游戏开发分析

# 开发背景

这个连名字都没有想好的游戏，是玉子某一天跟我说一起开发个游戏，然后我们就开始了。

# 资源分析

我们两个都没有开发过游戏，因此一些游戏技能都是需要学习掌握的。另外除了技能之外还有时间和金钱方面需要准备。

## 技能

C++：我们都还算熟悉C++，只是高深的C++技能并不熟悉，本着够用就好，可以在需要的时候选择性看看。

GUI：界面使用Win32编写，因此需要学习win32。我恰好学过win32，在需要的时候再去翻翻书籍。

设计模式：我们都看过设计模式书籍，我并不是很熟练，不知道玉子怎么样。需要好好补一补。

数据库：游戏比较小，大数据库不合适，选择了sqlite3，以前恰好学过sqlite3，不过捡起来，还要好好补一补。

数据库管理工具：使用java编写，这个我可以完成。

DirectX：我们两个都是新手，需要好好的学习。

UML：UML我们两个都要好好学习。

XML：我们也要好好学习。

数据结构与算法：我们两个都要好好学习。

PS：反正我是不懂，不知道玉子怎么样。

3DMAX、Maya：两眼一抹黑，估计玉子也一样。

## 时间

我们两个都有工作，只有下班后和周末有时间。玉子还要装修和陪老婆，感觉不知道啥时候我们游戏才能完成。

## 金钱

因为目前属于自娱自乐的游戏开发，准备使用免费的素材，也不用游戏引擎，自己编制一个够用的简单的就好。需要的就是买一些需要的技能的书籍。