然后类的话，矩形类就是gd\_rect

物体类：人物：gd\_chara 投射物：gd\_proj 地形：gd\_terr

游戏内容类：主角gd\_mc (main chara) 怪物gd\_foe

某种类名字是xxx，那么包含它的数组的名字就是xxx\_vec

事件表的名称：gd\_evnts\_vec

事件：时间，编号，参数

编号：

0.动作开始

参数：0.动作编号 1.动作自己对象 2.动作的对象 (2字节)

1.动作结束

参数：0.动作编号 1.动作自己对象 2.动作的对象

2.碰撞

参数：0.对象1编号 1.对象2编号

#define ActionStart 0

class gd\_evnts

{

int time;

int eid;

string para;

}

反馈信息表：gd\_resp\_vec

反馈信息：编号，参数

编号：

0.改变物体速度

参数：0.物体标号 1.新x速度 2.新y速度

class gd\_resp

{

int rid;

string para;

}

class gd\_rect

{

....

int oid;

int getOid();

}