1. 游戏的循环输入计算和输出，涉及到到多线程处理，例如主线程执行逻辑，另一个线程执行渲染，这样会导致输入延迟，或者更加复杂的结构（可以了解多线程的实现方式）
2. 游戏时间，realtime和gametime，deltatime每帧的时间，任意帧刷新可能会导致一些表现不同，解决办法如帧率限制，或者其他更加复杂的操作
3. 游戏物体：分为3类，需要跟新位置等逻辑和渲染的物体，只更新渲染的静态物体，不更新渲染的物体，如相机和trigger
4. VBLANK：vertical blank interval指扫描结束从右下角转换到左上角的时间
5. 为了防止画面撕裂，引擎多采用双缓冲模式进行绘制，双缓冲的交换一般在VBLANK进行，常说的vsync开启，就会限制输出帧率和屏幕刷新帧率相同
6. 2d sprite采用画家算法绘制，需要sprite有个render order，会分层渲染，每层有不同的order