



# Xelf

Flashによるゲーム開発を支援するフレームワーク

開発者：新藤 愛大（立教池袋高等学校）

XelfはSpark projectの一環として開発された、ActionScriptによるゲーム開発を支援するフレームワークです。単なるグラフィックライブラリではなく、様々な問題の解決を図り、初心者から上級者まで、多くの開発者が効率よく開発が行えるようになっています。



## 既存のゲーム開発の煩わしさを解消

Xelfは、イベント駆動による実行方式、独自のアーキテクチャによる設計、シーン管理機構やDIコンテナ等を備え、既存のゲーム開発に存在した様々な問題や煩わしさを解消します。  
Xelfによって、よりシンプルで直感的なゲーム開発が行えます。



## コードや設定の記述量を大幅に削減

フレームワークにありがちなのが、大量の設定やフレームワークに関するコードの記述。Xelfでは、DIやCoCの導入により、これらを最小限に抑えています。  
フレームワークに振り回される事無く開発を進めることができます。



## 独自のアーキテクチャでラクラク開発

Xelfでは、「キャラクター」「メッセージャー」「タスク」などを用いた独自のアーキテクチャを採用しており、ゲーム開発の道筋を示しています。  
これに沿って開発を進めれば、誰でも効率よく、しかも綺麗なコードでゲームを作る事が出来ます。

言語：ActionScript3.0以上  
配布形態：Flash Component File (swc)  
ライセンス：Apache License, Version2.0  
ソース：オープンソース

[www.libspark.org](http://www.libspark.org)