

## Castor3D - Évolution #1132

### Scene Nodes

01/04/2011 08:48 AM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	01/04/2011
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	100%
<b>Category:</b>	Architecture Générale	<b>Estimated time:</b>	1.00 hour
<b>Target version:</b>	0.6.1.1	<b>Spent time:</b>	0.00 hour
<b>Lien forum:</b>			

#### Description

Revoir ça de façon à ce que ce soit mieux géré.

Il serait bien de n'avoir qu'un seul type de SceneNode, qui pourrait donc avoir comme enfant n'importe quel type de MovableObject.

Il faudra pour cela revoir la fonction de render d'un SceneNode, ainsi que celle des différents MovableObjects.

#### History

##### #1 - 01/05/2011 02:33 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé

- % Done changed from 0 to 100

- Estimated time set to 1.00 h

##### #2 - 01/20/2011 10:18 AM - dragonjoker59

- Status changed from Fermé to Résolu

##### #3 - 01/21/2011 06:09 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé

##### #4 - 01/12/2012 04:33 PM - dragonjoker59

- Category set to Architecture Générale