

## Castor3D - Évolution #1716

Évolution # 1714 (Fermé): Revue des plugins de Technique

### Déplacement du code des shaders, pour les techniques

08/23/2015 02:46 AM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	08/23/2015
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	100%
<b>Category:</b>	Technique	<b>Estimated time:</b>	35.00 hours
<b>Target version:</b>	0.8.0	<b>Spent time:</b>	3.00 hours
<b>Lien forum:</b>			

#### Description

Les techniques doivent avoir les fonctions de génération de code de shaders automatiques.  
Il faut donc déplacer les fonctions correspondantes de ShaderProgram vers TechniqueBase.  
De même pour le code spécifique, placé pour l'instant dans GLShaderProgram et DxShaderProgram, qui doivent passer dans les techniques (notamment DeferredTechnique)

#### History

##### #1 - 09/04/2015 03:48 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 0 to 40

Le déplacement est effectué, ça compile avec GCC et s'exécute correctement sous Linux, reste a tester ça sous Windows et Visual Studio.

##### #2 - 09/04/2015 07:44 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé

Testé sous Windows.

##### #3 - 09/04/2015 07:45 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 40 to 100