

## Castor3D - Évolution #1719

Évolution # 1717 (Fermé): CastorGUI

### Extensions du SceneFileParser

08/26/2015 09:51 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	08/26/2015
<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>	8.00 hours
<b>Target version:</b>	0.8.0	<b>Spent time:</b>	3.00 hours
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Voir comment on peut étendre SceneFileParser, pour pouvoir customiser son comportement, et y ajouter des parsers.			

### History

#### #1 - 09/10/2015 10:47 AM - dragonjoker59

- Target version set to 0.8.0

#### #2 - 09/14/2015 11:25 AM - dragonjoker59

En fait il faut surtout que l'on ne puisse plus créer le SceneFileParser comme ça, mais en passant par Engine, ce qui permettra de passer par un plugin le cas échéant.

#### #3 - 09/23/2015 12:04 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

- % Done changed from 0 to 100

En fait le plugin générique possède une fonction permettant d'ajouter des parsers au scene file parser.

Lors de l'initialisation de celui-ci, il parcourt les plugins génériques et appelle cette fonction sur chacun d'eux.

Pour cela, les ID de section ont été revus, ce sont maintenant vraiment des ID, générables à partir de 4 caractères, stockés dans un uint32\_t.

#### #4 - 09/23/2015 09:52 AM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé

Et en vrai, les plugins ayant une fonction optionnelle OnLoad, j'utilise cette fonction pour enregistrer les parsers au niveau de Engine, et SceneFileParser récupère tous les parsers enregistrés.