

## Castor3D - Évolution #1730

### Tracking des objets alloués.

09/07/2015 03:51 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	09/07/2015
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	100%
<b>Category:</b>	OpenGL	<b>Estimated time:</b>	2.00 hours
<b>Target version:</b>	0.8.0	<b>Spent time:</b>	2.00 hours
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Disponible dans Dx11RenderSystem, il serait interessant d'implementer la meme au niveau GRenderSystem.			

### History

#### #1 - 09/08/2015 05:48 PM - dragonjoker59

Fait, ça révèle peut-être un problème au niveau de ILoggerImpl, j'ai peut-être un cross lock..., à confirmer.  
En tout cas, l'implémentation de ce bordel m'a permis de corriger le cleanup de Castor3D.

#### #2 - 09/08/2015 05:49 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

#### #3 - 09/08/2015 05:50 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 0 to 100

- Estimated time set to 2.00 h

#### #4 - 09/09/2015 10:30 AM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé