

# Castor3D - Évolution #1790

## Gestion des ressources

02/17/2016 03:28 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	02/17/2016
<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>	20.00 hours
<b>Target version:</b>	0.8.0	<b>Spent time:</b>	20.00 hours
<b>Lien forum:</b>			

### Description

Pour l'instant il n'y en a virtuellement aucune.  
Il faut ajouter la notion de ResourceGroup, contenant les ressources liées à une scène.  
Ainsi qu'un ResourceGroupManager, permettant de récupérer les ressources groups existants.

### History

#### #1 - 02/28/2016 01:29 PM - dragonjoker59

- Assignee deleted (dragonjoker59)
- Target version changed from 0.8.0 to Backlog

#### #2 - 03/23/2016 04:55 PM - dragonjoker59

- Assignee set to dragonjoker59
- Target version changed from Backlog to 0.8.0

#### #3 - 03/23/2016 11:25 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 0 to 80

Au final, j'ai ajouté une classe ManagerView, permettant d'avoir dans la scène une vue sur les objets créés par la scène, et de pouvoir supprimer depuis la vue les objets du Manager correspondant.  
Lors du cleanup de la scène on vide les différentes vues (Material, Mesh, Sampler, RenderWindow), et du coup les Managers n'ont alors plus que les éléments indépendants de la scène.

#### #4 - 03/26/2016 01:21 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé
- % Done changed from 80 to 100