

# Castor3D - Évolution #1791

## Vulkan!

02/20/2016 02:50 AM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	04/09/2016
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>		<b>% Done:</b>	100%
<b>Category:</b>	Architecture Générale	<b>Estimated time:</b>	0.00 hour
<b>Target version:</b>	0.11.0	<b>Spent time:</b>	986.00 hours
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
<b>Subtasks:</b>			
Évolution # 1796: Revue des contextes			<b>Fermé</b>
Évolution # 1797: Revue du RenderSystem			<b>Fermé</b>
Évolution # 1808: Classe de features GPU			<b>Fermé</b>
Évolution # 1798: Revue des viewports			<b>Fermé</b>
Évolution # 1825: Immutable pipeline			<b>Fermé</b>
Évolution # 1828: Shader et GeometryBuffers dans le Pipeline			<b>Fermé</b>
Tâche # 1857: Bindings explicites			<b>Fermé</b>

### History

#### #1 - 04/09/2016 11:50 PM - dragonjoker59

- Target version changed from Backlog to 0.9.0

#### #2 - 04/16/2016 05:53 PM - dragonjoker59

- Assignee deleted (dragonjoker59)

#### #3 - 04/17/2016 10:51 AM - dragonjoker59

- Category changed from Renderers to Architecture Générale

#### #4 - 11/29/2016 04:59 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 0.9.0 to Backlog

#### #5 - 12/07/2016 12:38 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Nouveau

#### #6 - 01/01/2018 04:42 PM - dragonjoker59

- Target version changed from Backlog to 0.11.0

#### #7 - 06/12/2018 03:39 PM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Résolu

Résolu de par l'intégration de RendererLib.

#### #8 - 06/12/2018 03:40 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé