

## Castor3D - Évolution #1839

### Virtual file system

10/24/2016 10:11 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Nouveau	<b>Start date:</b>	10/24/2016
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>		<b>% Done:</b>	0%
<b>Category:</b>	Architecture Générale	<b>Estimated time:</b>	40.00 hours
<b>Target version:</b>	Backlog	<b>Spent time:</b>	0.00 hour
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Mettre en place un système de vfs, pour charger les données soit depuis un zip, soit depuis un dossier sur HDD. Ca permettra de ne plus dézipper les dossiers de données (et de donc de bouffer toute la place dans le dossier utilisateur).			

### History

#### #1 - 02/06/2017 10:30 AM - dragonjoker59

- Target version set to Backlog

#### #2 - 02/07/2017 03:26 PM - dragonjoker59

Cela permettra aussi de gérer les plateformes mobiles, type Android, pour lesquelles les ressources sont dans l'APK, et qu'il faut donc extraire au préalable

#### #3 - 03/01/2017 11:26 AM - dragonjoker59

En fait, il suffit d'implémenter le VFS pour les ressources et les plug-ins.

Les ressources sont soit dans un zip, soit dans un apk, soit sous une autre forme de stockage, mais Castor3D ne fait que charger les ressources. Les plug-ins sont dans le dossier lib à côté du dossier bin contenant l'exécutable.

La seule inconnue restante reste le log, qui pour l'instant est défini en "dur" dans le dossier utilisateur, donc soit on laisse comme ça, et il faut alors aller un peu plus loin pour le VFS, soit on le rend plus flexible, en supprimant carrément de LoggerImpl l'écriture en fichier, laissant donc l'utilisateur utiliser le callback pour écrire son log où il veut.

#### #4 - 03/23/2017 03:37 PM - dragonjoker59

- Target version changed from Backlog to 0.10.0

#### #5 - 11/08/2017 10:51 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 0.10.0 to Backlog