main

WndProc：窗口回调函数

InitWindow：初始化窗口

wWinMain：入口函数

Dx11DemoBase

创建设备交换链直接上下文，后台缓存深度缓存，输入设备等等d3d程序必要的对象。

Initialize：初始化资源

Shutdown：清除资源

继承该类的通过重写以下四个函数增加功能

LoadContent：附加对象的初始化

UnloadContent()：附加对象的清除

Update()：渲染前对数据更新

Render()：渲染

GameDemo

用于演示整个游戏，继承Dx11DemoBase，增加照相机，汽车，地砖，motion对象，增加用于存储世界视图投影矩阵的常量缓存，增加顶点着色器和像素着色器，输入布局等等。

Switch()：切换视角

Cube

用于表示一个正方体，包含正方体的8个顶点和每个面对应的顶点编号

SkyBox

继承Cube，是一个天空盒，包含对应的顶点缓存盒索引缓存，还有6张贴图对象。

Init\_Resource()：初始化资源

Render()：渲染天空盒

Brick

地砖，和天空盒类似，有顶点缓存和索引缓存还有贴图对象

Init\_Resource()：初始化资源

Render()：渲染地砖

Car

继承Cube，汽车类，除了Cube有的属性外，附加用于不同部位的贴图和顶点索引缓存，

还有汽车在世界空间的中心坐标center\_，汽车整体相对世界空间的旋转角wholerotation\_，轮胎相对汽车整体的旋转角tirerotation\_，轮胎纹理的旋转角tiretexturerotation\_，前轮和后轮的转向wheelturn\_

Init\_Resource()：初始化资源

Render()：渲染汽车

setCenter()：设置center

setWholerotation()：设置wholerotation

settiretexturerotation()：设置tiretexturerotation

setWheelTurn()：设置wheelturn

Motion

用来描述运动信息,当前汽车中心节点坐标pos\_，每一帧拐弯的角度rotation\_，相对于前一帧的位移distance\_，移动时的速度矢量facing\_，当前运动方向是前进还是后退还是不动direction\_，左拐还是右拐还是不拐turn\_

setDirection()：设置direction

setTurn()：设置turn

Move()：运动一帧

getPos()：获取pos

getFocus()：获取第一人称摄像机的焦点

getWholerotation()：获取wholerotation

getTurn()：获取turn

getDirection()：获取direction

getDistance()：获取distance

Camera

照相机基类

GetViewMatirx()：获取视图矩阵

ApplyRotation()：旋转照相机

SetPositions()：设置照相机位置和焦点位置

LookAtCamera

继承Camera，第一人称视角，包含照相机位置，焦点和上方向

GetPosition()：获取position

ArcCamera

继承Camera，第三人称视角，包含观察中心点，观察距离，x轴旋转角和y轴旋转角，x轴和y轴旋转角限制

SetRotation()：设置旋转角

Fx文件夹：存放.fx文件

Texture文件夹：存放贴图