기본 루프

mainloop

If message == END

LoopEnd

Shader->Render()

For m\_vShaders[Layer2]

CRenderer::Render()

m\_pObjectManager->Update(fTimeDelta)

CScene::Update(fTimeDelta)

CSceneManager::Update(fTimeDelta)

m\_pScene->Update(fTimeDelta)

gGameFramework->Render()

CRenderer::Render()

CSceneManager::Render()

m\_pSceneManager->Update(fTimeDelta)

m\_pSceneManager->LateUpdate(fTimeDelta)

gGameFrmaework->Update(fTimeDelta)

Objects->Update(fTimeDelta)

pPlayer->Update(fTimeDelta)

For m\_vObjects[Layer1]

CObjectManager::Update(fTimeDelta)

CRenderer::Render()

렌더러에서는 각 셰이더의 Render함수를 루프를 돌면서 실행한다.

각 셰이더는 렌더러 내에서 태그를 가진 리스트로 관리된다.

오브젝트의 업데이트중 멤버 메쉬에서 렌더러의 셰이더를 태그로 검색, 셰이더에 추가한다.

싱글톤 매니저 클래스

CGameFrameWork

CSceneManager

CRenderer

CObjectManager

CShaderManager

CObjectManager::Update(fTimeDelta)

오브젝트 업데이트 시에 해당 오브젝트를 렌더러에 있는 셰이더 객체에 오브젝트를 등록한다.

CShader

CObject