Main 程序入口

d3dApp

用于创建DX11设备、DX11设备上下文、DX11交换链等DX11对象

GameApp

继承自d3dApp，用于展示游戏画面，

顶点输入布局、顶点着色器、像素着色器的创建

摄像机、车辆、天空盒等对象的创建和逻辑交互

init() 用于初始化Direct3D

OnResize() 窗口大小变动时候调用

UpdateScene() 每一帧的更新

DrawScene() 每一帧的绘制

同时集成了

GameObject 游戏对象类

GameObjectD 游戏对象控制类

Geometry

用于创建常见的几何体模型

createSphere() 生成球体

createBox() 生成立方体

createCylinder() 生成圆柱体(侧)

createCylinderNoCap() 生成不含盖的圆柱体(侧)

LightHelper

用于创建三种光照数据及物体表面材质

RenderState

光栅化的各种渲染状态

SkyRender

天空盒的渲染

同时集成了BasicEffect类、SkyEffect类

分别用于创建物体或者天空的缓冲区数据