

Exemplos Criando um componente

[Primeiros passos](#)

[Criando um cubo](#)

[Criando uma esfera](#)

[Usando transformações](#)

[Adicionando luz na cena](#)

[Criando um componente](#)

[Grafo de cena](#)

[Camêras](#)

Esse motor foi construído utilizando a arquitetura baseada em componentes e eles são os responsáveis por tratar os eventos ao motor, como clique do mouse, pressionar de uma tecla e a função de renderização do navegador.

Será apresentado a seguir um exemplo de criação de um componente que rotaciona o cubo criado no tutorial [“Criando um cubo”](#) a cada frame.

Primeiro crie uma classe que herda de Component e implemente no método onUpdate a função que fará o cubo girar.

Criando o componente:

```
class MyComponente extends Component{  
  constructor({owner}) {  
    super({owner : owner});  
  }  
  ...  
}
```



Método a ser chamado a cada frame

```
onUpdate(deltaTime){  
  this.owner.rotation.y = 0.9 * deltaTime;  
}
```

Depois crie esse componente e passa como owner o cubo criado anteriormente. Todo componente precisa de um owner(proprietário), pois dessa forma pode-se acessar a informações do cubo dentro do componente.

```
let myComponente = new MyComponente({owner: cube});
```

Agora precisa adicionar esse componente a lista de componentes do cubo

```
cube.listComponents.addComponent(myComponente);
```

Aqui está resultado final:



