Game Engine “Crystal”

https://github.com/ggjorven/Crystal

**Omschrijving tot nu toe:**

Tot nu toe is “Crystal” een simpele 2D game engine geschreven in C++. Graphics worden gedaan door mijn eigen abstractielaag rondom OpenGL. De engine is opgesplits in een “Core” met alle Renderer2D/Vertexbuffer/Vertexarray functionaliteit. En een “Physics” gedeelte met een start van een Entity Component System om componenten van “Entity’s” goed in memory op te slaan zodat je niet memory hoeft te kopieeren als je een entity aan een functie doorgeeft bijvoorbeeld. En een “Editor” project waarin de Engine word gebruikt en dingen laat zien aan het scherm bijvoorbeeld een 2D textured quad.

**Werkplan:**

* Een editor bouwen, waarin je een game kan creeéren. (ImGui?)
* Een script engine maken om scripts te kunnen runnen op je objecten in je game. (LuaCPP?)
* Vulkan support? (Vulkan SDK?)