Architecture de code History Treasures:

Nous allons créer une solution dans laquelle nous allons organiser notre travail en (nombre) dossiers interne à cette solution. Ces dossiers contiendront quant à eux les divers codes.

Exemple :

* Classe de base
  + Hérite de la classe supérieure

ITI.HistoryTreasures.Game

* Game
  + Main (gameloop)
  + Theme
  + Level
* Character
  + MainCharacter
  + PNJ
* Map
  + Map
  + MapDesign
* Resources
  + Tiles
  + CharacterBitMap
  + Items
* Rendering
  + GameRender
  + GameContext

ITI.HistoryTreasures.Tests

* Tests unitaires