Architecture de code History Treasures:

Nous allons créer une solution dans laquelle nous allons organiser notre travail en 10 dossiers interne à cette solution. Ces dossiers contiendront quant à eux les divers codes.

Exemple :

Dossier Nom :

* Classe de base
  + Hérite de la classe supérieure

ITI.HistoryTreasures.Game

Dossier Game :

* Game
  + Main (gameloop)
  + Theme
  + Level

Dossier Character :

* Character
  + MainCharacter
  + PNJ

Dossier Map :

* Map
  + Map
  + MapDesign

Dossier Resources :

* Resources
  + Tiles
  + CharacterBitMap
  + Items

Dossier Rendering

* Rendering
  + GameRender
  + GameContext

ITI.HistoryTreasures.Tests

* Game.Tests
* Character.Tests
* Map.Tests
* Resources.Tests
* Rendering.Tests