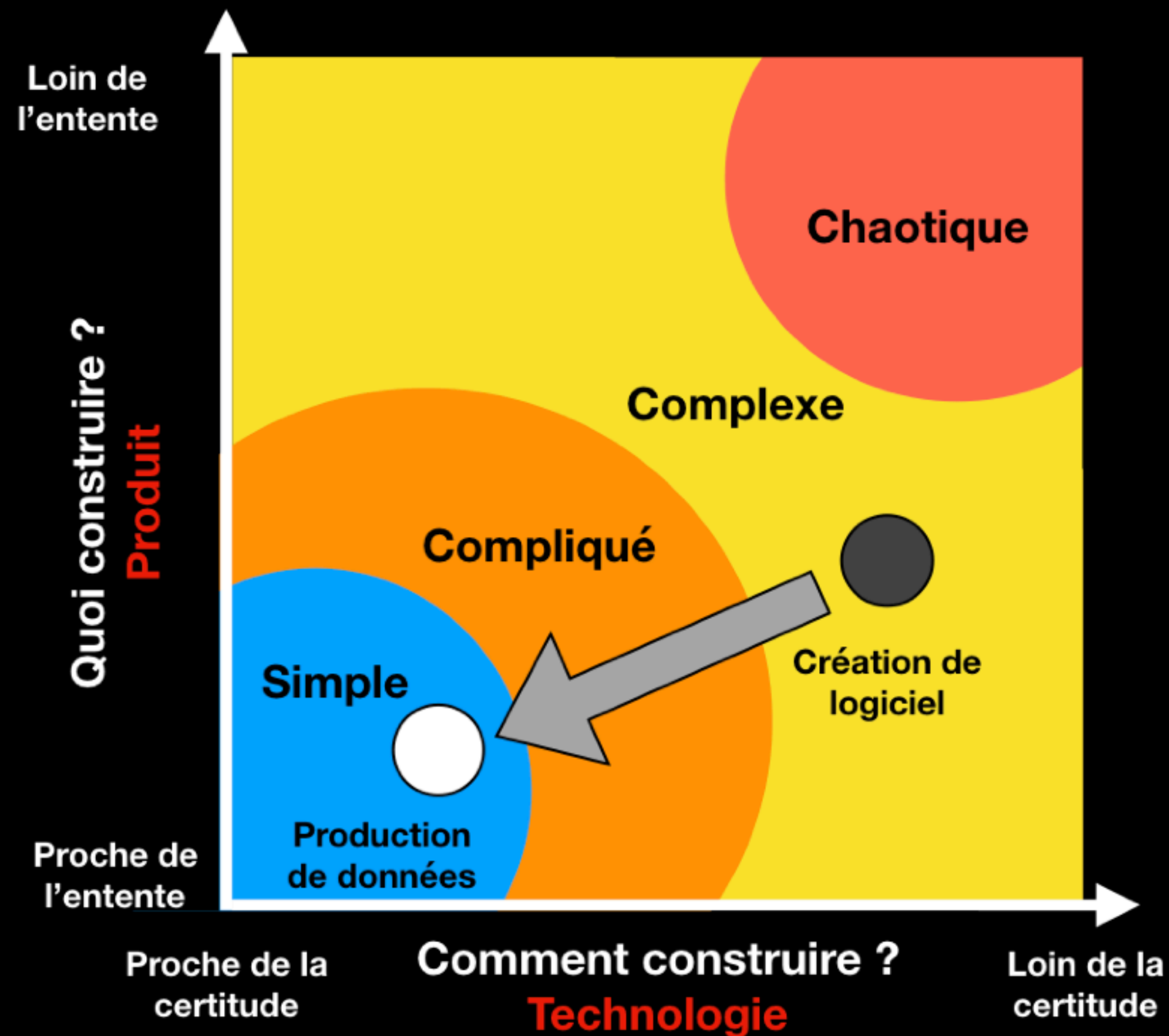


# PROGRAMMATION ORIENTÉE DONNÉE UNE SOLUTION



Grphe situant la difficulté de la production de données

## DÉFINITION DU MODÈLE ECS

- ▶ Patron d'architecture mettant l'emphasis sur la composition et l'agrégation
- ▶ Entité : un objet conteneur du jeu avec un identifiant, ne possède ni données propres (à part l'identifiant) ni méthodes propres
- ▶ Composant
  - ▶ un aspect d'une entité comme la position, la masse, la vitesse, etc.
  - ▶ ne contient pas de code
- ▶ Système : un module qui manipule les composants