

System

Un objet **System** manipule les **Composants** de tous les **Entity** qui contient certains objet **Component**.
La règle déterminant quels **Component** un **Entity** doit avoir pour être géré par le **System** est écrit en dur dans le code.

Toutes les classes représentant un objet **System** doivent héritées de l'interface **ILogicSystem** ou **IRendererSystem**, selon que le système contribue à la mise à jour "logique" ou "graphique" jeux.

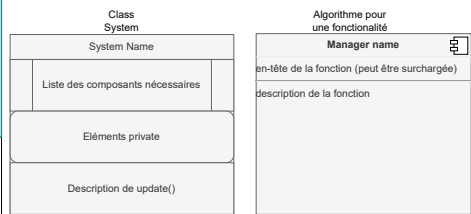
Le singleton **GlobalSystem** référence tous les systèmes et fait office d'interface avec le reste du code.

La fonction **GlobalSystem->updateLogicalSystems()** constitue la première étape de la **GameLoop**
La fonction **GlobalSystem->updateRendererSystems()** constitue la deuxième étape de la **GameLoop**

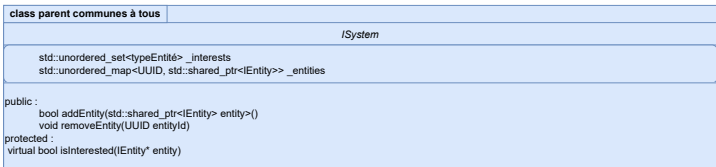
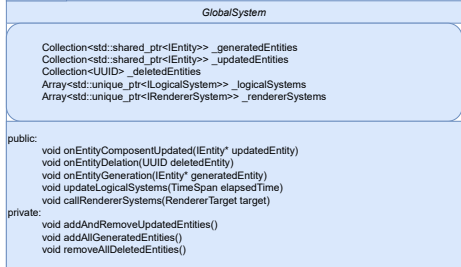
Color Legend



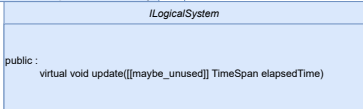
Box Legend



Singleton



Système pour la 1^{ère} étape de la GameLoop



Système pour la 2^{ème} étape de la GameLoop

