

Nova Engine



Le Projet



Objectifs :

- Moteur de rendu
- ECS

Outils:



Equipe:

- Erwan Hamida
- Elouan Thepaut
- Mithaniel Villard

Architecture



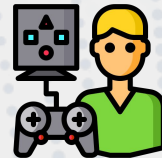
Game

Scenes
Entities

ECS

Graphics
RenderWindow

Renderu

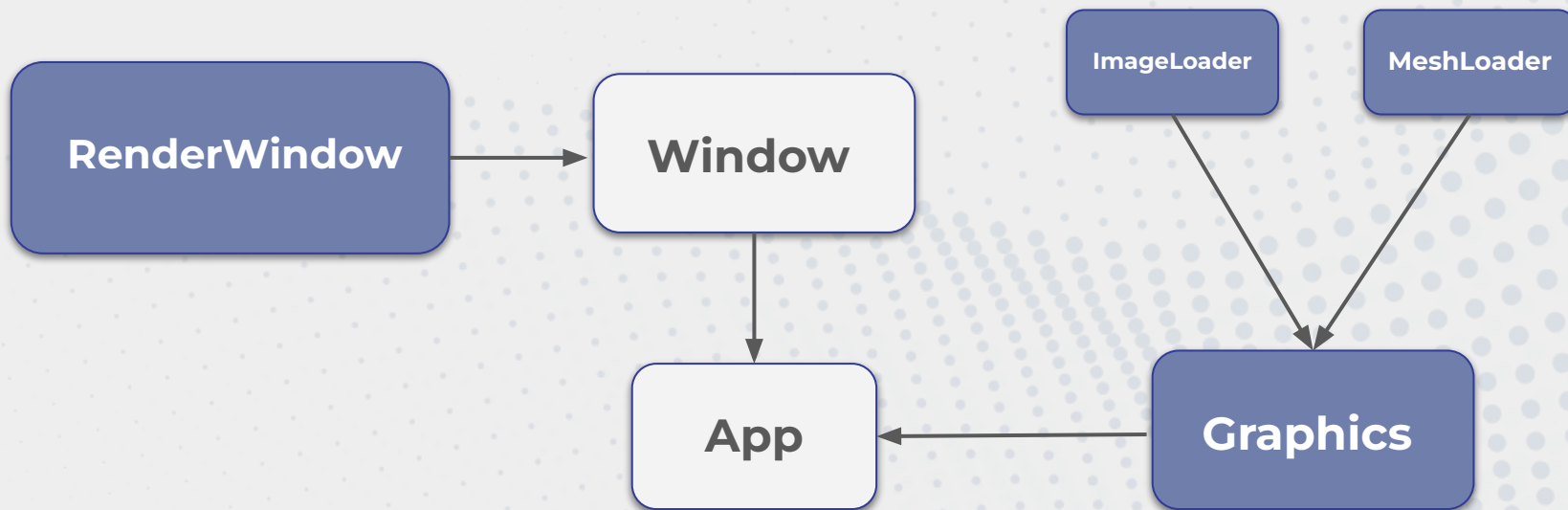


```
Entity.addComponent(Component);  
Entity.getComponent(Component);  
GameManager.OpenScene(Scene);
```



```
Graphics.addLight(Light);  
Graphics.setCamera(Camera);  
  
Window.BeginDraw();  
Window.Draw(Mesh, Texture, Transform);  
Window.EndDraw();
```

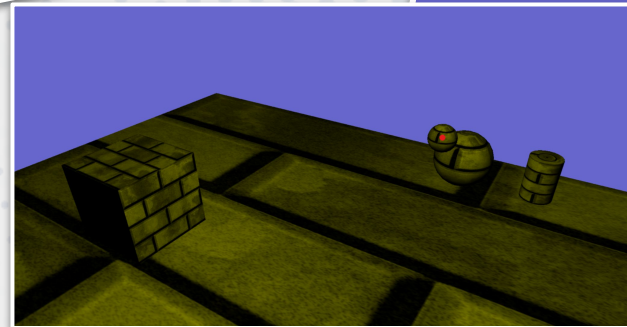
Nova Render



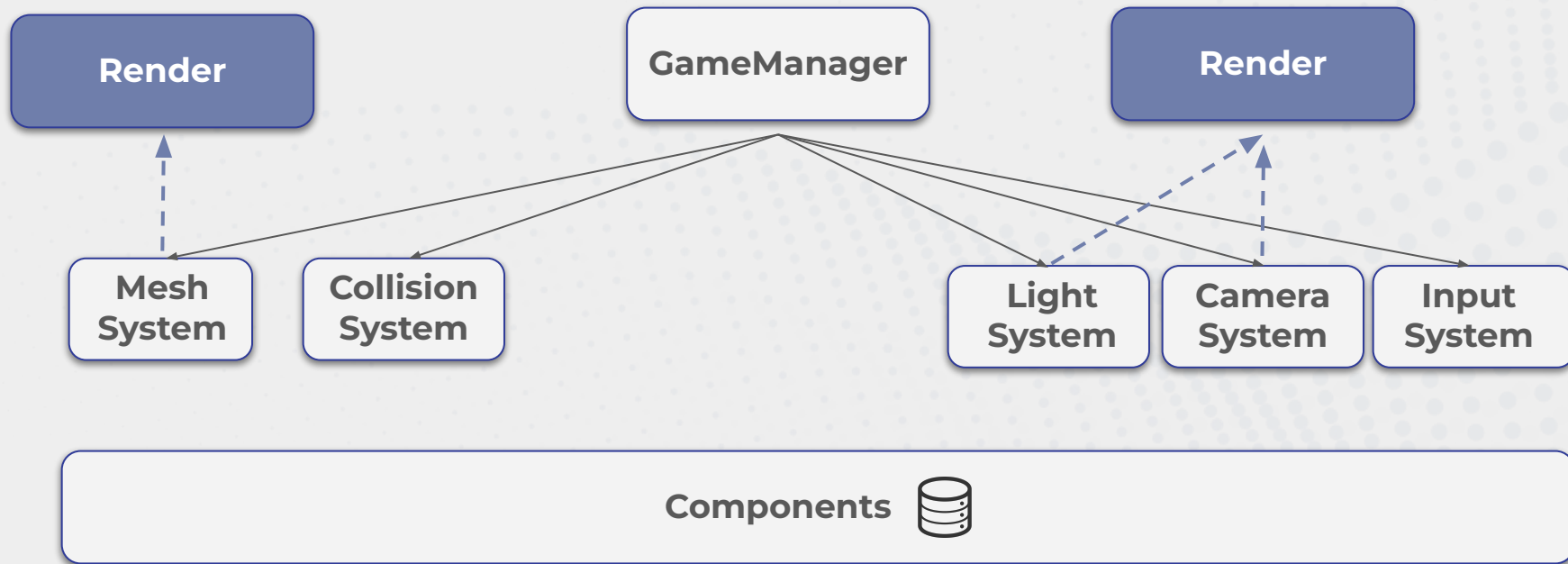
Nova Render



- API **Facile** d'utilisation
- Complètement **independant**
- Ressources chargées au **lancement** de la scène
- Système de **registre** pour les mesh et texture
- **Réduction** des appel a D3D12



Nova Engine



Nova Engine



- Gestion d'entités **simple** et **efficaces**
- Interactions avec les composants **optimisées** (Get, Remove, Add) en **O(1)** grâce à un système de type **templaté**
- Code facilement **extendable**

Merci !

