# Стоки

Stock — основной тип хранения ресурсов в системе. Предназначен для хранения, прямого доступа и последовательного перебора данных ресурсов системы. Необходимость использования обусловлена невозможностью моментального удаления графических ресурсов до окончания вывода текущего кадра. Стоки поддерживают возможность отложенного удаления данных.

Blocks

Stock

Block

Block

To delete

Occupied

Free

Entry

Entry

Entry

Entry

Entry

Entry

Entry

Entry

Entry

Entry

Entry

Entry

Все данные в стоке принадлежат разным блокам (block). Блоки соединены в односвязный список между собой. Блок – минимальная единица на которую выделяется память. При необходимости записать в сток больше данных память выделяется сразу под блок данных.   
Единицей хранения данных в стоке является entry, именно они содержатся в блоках (кол-во регулируется). Все entry соединены в три независимых двусвязных списка:

1. Занятые (Occupied) – те entry в которых содержатся данные.
2. Свободные (Free) – те entry под которые память выделена, но данных в них нет
3. Помеченные на удаление (To delete) – те entry которые к концу кадра должны быть удалены, но данные в них ещё сохраняются.

Отложенное удаление достигается за счёт занесения entry из списка занятых в список помеченных на удаление, что позволяет сохранить данные (и указатель на них), но отделить от используемых, чтобы в конце кадра – отчистить.

# 3D Шрифты

3D Fonts – это способ представления текстовой информации в программе посредством экрана (с текстом) на экране, который всегда направлен по направлению к пользователю, и, следовательно, всегда виден. Разработка была обусловлена необходимостью проверки различных значений параметров программы при разработке, а также преследовала цель увеличения количества способов взаимодействия с пользователем.