

Wichtige Implementierungshinweise:

Assoziationen zwischen Scene Nodes und Resources werden in der Implementierung nicht direkt erzeugt, sondern über die Horde3D IDs (NodeHandles bzw. ResHandles) codiert. Über die IDs kann dann das entsprechende Objekt gefunden werden.

Der Grund dafür ist die Serialisierung der Objekte beim Senden vom Server zum Client. Wären die Assoziationen echt aufgebaut, würde beim Übertragen einer Scene Node der komplette Scene Graph bis zum RootNode mit übermitten werden. Dies soll verhindert werden.

Öffentliche Attribute werden als öffentliche Properties implementiert.

