Exodus 3D

# Terminology

## ClassName

AClassName 가장 TopLevel의 클래스를 의미한다. 가장 추상적인 클래스

BClassName 객체의 종류를 나타내는 추상클래스. AClassName만을 상속받을 수 있다.

CClassName 인스턴스 생성이 가능한 구체화된 클래스 CClassName, BClassName, AClassName을 상속받을 수 있다.

RClassName 리소스에 관련된 클래스

TClassName 자료구조에 관련된 클래스

UClassName 어디에도 포함되지 않는 단지 기능만을 담당하는 클래스.

## RResource

게임 플레이 도중(Runtime) 메모리가 할당되는 모든 객체를 의미한다.

## RAsset

파일 시스템에 저장된 게임에 필요한 모든 데이터를 의미한다.

## BDriver

그려내기 위해 필요한 장치의 인터페이스.

Ex) CDirectXDriver, COpenGLDriver 등이 이 클래스를 상속받는다.

## UWorld

공간을 의미한다. 두 개의 UWorld란 이어지거나 통할 수 없는 두 공간을 의미한다.

## BThing

공간 안에 존재하는 모든 것들을 의미한다. BThing은 물리 세계에서의 하나의 객체가 된다.

Ex) 사람, 돌, 강물, 빛, 소리 등

## BPrimitive

BThing을 그려내기 위한 요소를 의미한다. BPrimitive는 Drawable한 하나의 객체를 의미한다. 여러개의 RResource를 참조할 수 있다.

## BDraw

BDraw는 BPrimitive를 구성하는 요소이며 디바이스가 한 번에 그려낼 수 있는 객체를 의미한다.

Ex) DirectX의 경우 하나의 DrawPrimitive Call을 해낼 수 있는 단위.

## BCollisionBody

BThing이 가지는 물리 세계에서의 유효한 객체.