Date:5/8

Graphic – GraphicData

Graphic: class chính sử dụng để vẽ (Single - Link)

GraphicData: chứa dữ liệu cần thiết để tải từ xml

-Graphic graphic

-bool usedAtlas

-string textPath: LinkTextAtlas hoặc LinkText(single)

-Color color (màu sắc áp dụng cho đối tượng trong trò chơi)

-Vector2D drawSize (kích thước của đối tượng trong trò chơi)

=Shader shader (shader áp dụng cho đối tượng) // sau này tính

- Graphic cachedGraphic // giúp lưu trữ đồ hoạ đã được tạo ra từ dữ liệu đồ hoạ.Tăng hiệu suất bằng cách tái sử dụng đồ hoạ bằng cách tránh việc tạo lại đồ hoạ mỗi lần vẽ đối tượng.Khi 1 đối tượng đc vẽ, graphic sẽ đc sử dụng để tạo ra 1 đối tượng đồ hoạ sau đó lưu vào cachedGraphic để sử dụng trong các lần vẽ tiếp theo.

Quy trình:

Load từ xml -> khởi tạo Graphic trong DataOfThing thông qua 1 hàm của GraphicData để có thể setup loại graphic nào để sử dụng và có thể sử dụng linh động các biến thể khác nhau. -> Vẽ.

Issue:

-Xác định tải xml của GraphicType bằng cách nào?

Sử dụng truy vấn của Assembly và tìm các nhánh con của Graphic và xác định nó bằng tên.