

BATTLE_SYSTEM

Là sự kết hợp của ECS và Model-Data. Hệ thống Ecs có nhiệm vụ update data thông qua Model (Model có nhiệm vụ như 1 con trỏ trỏ tới các địa chỉ chứa dữ liệu trong Data).

Yêu cầu luồng và cấu trúc rõ ràng.

- Init: Đảm bảo Data đầy đủ dữ liệu để cho bước tiếp theo
- Start: Đăng kí các con trỏ (Model) cho Component, các con trỏ yêu cầu phải trỏ tới Data. Đăng kí các Component với System để tạo thành các Entity. Entity có nhiệm vụ để nhận dạng các Component nào được kết hợp với nhau
- Update: Sau khi đăng kí mọi thứ với World thì update có nhiệm vụ đơn thuần là Update các Component
- Destroy: Kết thúc vòng đời của system

