

RAPPORT SUR L'ECS (ENTITY-COMPONENT-SYSTEM)

L'ECS (Entity-Component-System) est un modèle architectural utilisé dans le développement de jeux pour améliorer la performance et la modularité. Il sépare les données (composants) de la logique (systèmes) et utilise des entités pour les relier.

- Entité (Entity) : Un conteneur vide qui peut être associé à plusieurs composants.
- Composant (Component) : Une structure de données qui contient des informations spécifiques (ex. position, santé).
- Système (System) : La logique qui opère sur les entités ayant des composants spécifiques.

Ses Avantages :

- Performance : L'ECS permet une meilleure utilisation du cache CPU et une parallélisation efficace.
- Modularité : Les composants peuvent être facilement ajoutés ou supprimés, ce qui rend le code plus flexible.