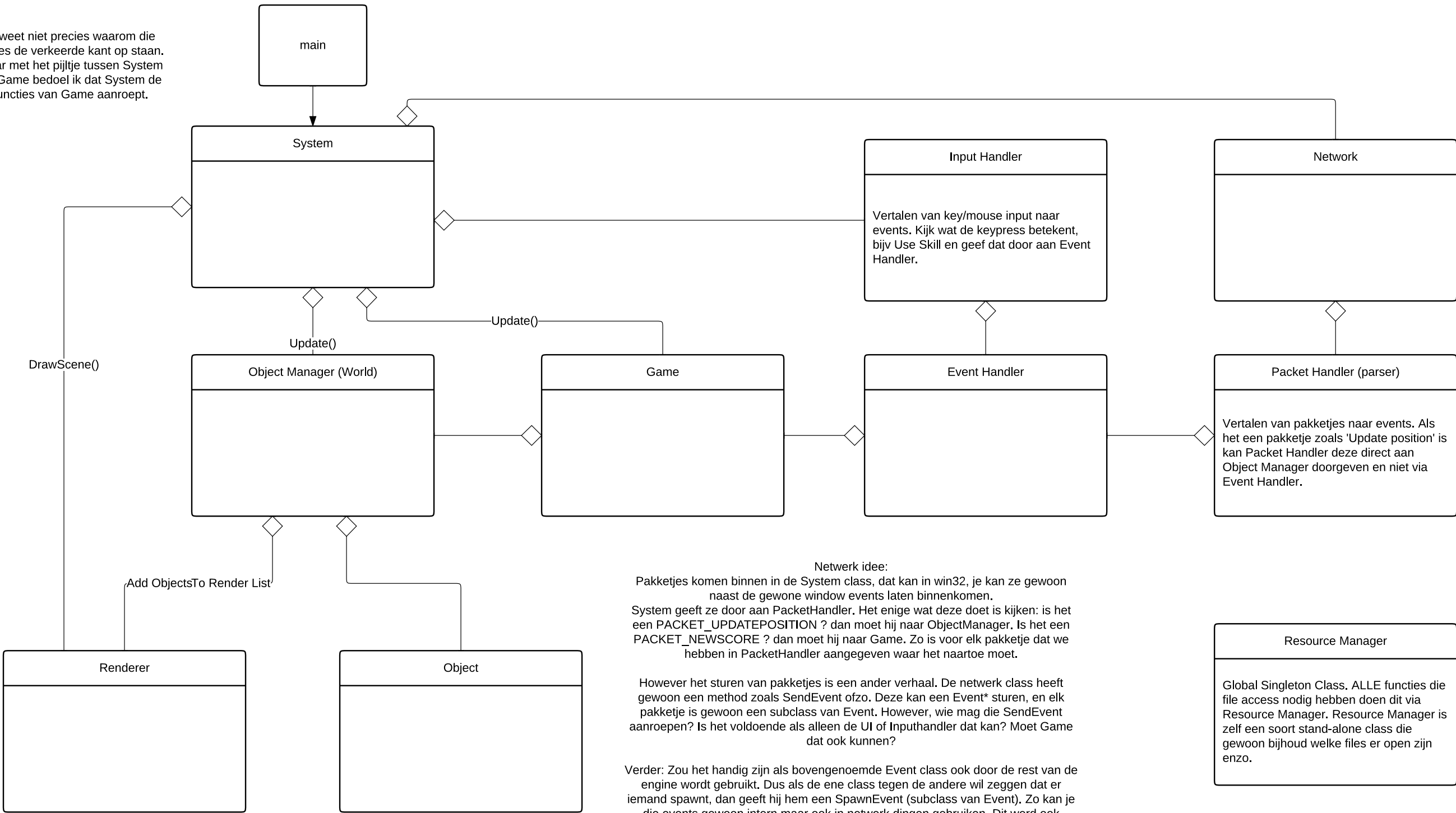


Ik weet niet precies waarom die pijltjes de verkeerde kant op staan. Maar met het pijltje tussen System en Game bedoel ik dat System de functies van Game aanroept.



Netwerk idee:

Pakketjes komen binnen in de System class, dat kan in win32, je kan ze gewoon naast de gewone window events laten binnenkomen. System geeft ze door aan PacketHandler. Het enige wat deze doet is kijken: is het een PACKET_UPDATEPOSITION ? dan moet hij naar ObjectManager. Is het een PACKET_NEWSCORE ? dan moet hij naar Game. Zo is voor elk pakketje dat we hebben in PacketHandler aangegeven waar het naartoe moet.

However het sturen van pakketjes is een ander verhaal. De netwerk class heeft gewoon een method zoals SendEvent ofzo. Deze kan een Event* sturen, en elk pakketje is gewoon een subclass van Event. However, wie mag die SendEvent aanroepen? Is het voldoende als alleen de UI of Inputhandler dat kan? Moet Game dat ook kunnen?

Verder: Zou het handig zijn als bovengenoemde Event class ook door de rest van de engine wordt gebruikt. Dus als de ene class tegen de andere wil zeggen dat er iemand spawnt, dan geeft hij hem een SpawnEvent (subclass van Event). Zo kan je die events gewoon intern maar ook in netwerk dingen gebruiken. Dit werd ook gedaan in het spel Rakion.

Resource Manager

Global Singleton Class. ALLE functies die file access nodig hebben doen dit via Resource Manager. Resource Manager is zelf een soort stand-alone class die gewoon bijhoudt welke files er open zijn enzo.