Sommaire Mega Update

### 

### Projet

* Dossier LoopEngine/GameObject pour les GO seulement
* Convention nom pour GameObject
  + GOAnimated, GOSimpleTexture, GOTile
* Ménage avertissement et commentaires

### Global

* **Deprecated** (supprimé): Scene
  + Remplacé par GOComposite
* **Nouveau** : RessourceManager
  + « Lazy persistent loading ». Évite de charger à plein de reprise la même texture.
  + Ne supporte pas Unload, mais va tout unloader quand on quitte.
  + Objets existants ont été portés.
* Logger
  + Supporte ASSERT
* Bug fix : SendLateUpdateCommand
  + Si reste des commandes, ça plante.

### GameObject2D

* **Nouveau** : SetActive/IsActive
  + Si inactif, n’exécutera pas son update, draw etc… même si dans la scène.
* **Nouveau** : SetLoaded/IsLoaded
  + Un objet ajouté sera la scène est loadée.
* **Nouveau** : CollisionGroup
  + Collisions maintenant asymétriques !!
  + Ex : TP02
    - Classe Player : Group 0b001, Mask 0b110 –> sera visible pour ceux qui détecte 0b001, mais va détecter les 0b110 seulement
* GameObject2D renommé GameObject
* DrawDebug : dessine un cercle à sa position et son nom.

### GameObject Composite

**NOUVEAU ET IMPORTANT**

Un objet pouvant en contenir d’autres à la manière des fichiers/dossiers. Tous les autres GO dérivent de lui dorénavant.

* Debug pour voir la hiérarchie.
* Visiteur
  + Pour parcourrir et exécuter dans la hiérarchie
* WorldPosition vs LocalPosition
  + World : relatif au monde
  + Local : relatif au parent de la hiérarchie.
* Factory
  + AddNew pour créer et ajouter un objet à un GOComposite.

### Autres GO

* GOAnimated et GOSimpleTexture
  + Implémentent correctement DrawDebug