

UIとゲームオブジェクト、ゲーム進行を分離する。現状ではUIとゲームオブジェクトはゲームプロセスを通じてつながっているので分離したい。

ゲームプロセスをゲームオブジェクトコントローラとタスクに分ける。前者はゲームオブジェクトと互いに参照できるがUIやタスクは参照できない。GOの操作を専門に行う。タスクは、ゲームオブジェクト、UIを操作してゲームの進行を行う。UIのイベントハンドラに関数を登録してUIイベントを検出する。

入力はタスクが管理し、各UIやGOに伝える。