シーン別作業分担

・そのシーン固有で行う処理を主に書く

・例えばコンポーネントの固有なメソッドを呼び出したり、特定のタイミングでエンティティを生成する、などの自動化できない処理を担当する。

シーンごとの監修者(責任者)

<清水>

・タイトル

遷移処理やエンティティ制御を行う

<文>

・ポーズ

ボタンの選択や、ポーズ中に存在するエンティティの制御を行う

<横田>

・ゲーム

エフェクトの発生やスコアの加算する処理などを行う

<佐藤>

・リザルト

ランキング、演出に使うエンティティの制御を行う