

Motos フォルダ構成

トライデントコンピュータ専門学校

ゲームサイエンス学科

深草 直斗

フォルダ構成

[Games]

- └─[Game] : ゲームに関するプログラム
- └─[Library] : 自作したライブラリに関するプログラム
- └─ : ※Common フォルダ以外
- └─[Resources] : ゲームに使用しているリソース
- └─[Shader] : ゲームに使用しているシェーダー
- └─[cri_ware_pcx86_le.dll]
- └─[directx.ico]
- └─[Games.exe] : ゲームの実行ファイル
- └─[Games.vcxproj]
- └─[Games.vcxproj.filters]
- └─[Main.cpp] : プロジェクトのエントリーポイントの関数
- └─[pch.cpp]
- └─[pch.h] : プリコンパイル済みヘッダファイル
- └─[resource.rc]
- └─[settings.manifest]

[Library] : プロジェクトに使用している外部ライブラリ

[Motos フォルダ構成.docx] : フォルダ構成の説明書

[Motos プログラム説明書.docx] : Motos に関する説明書

[Motos 制作に関する説明書.docx] : 使用環境や制作期間等の説明

[Motos 説明書.docx] : Motos のプログラム部分の説明、工夫部分