

# 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

---

[Motos]

└ [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