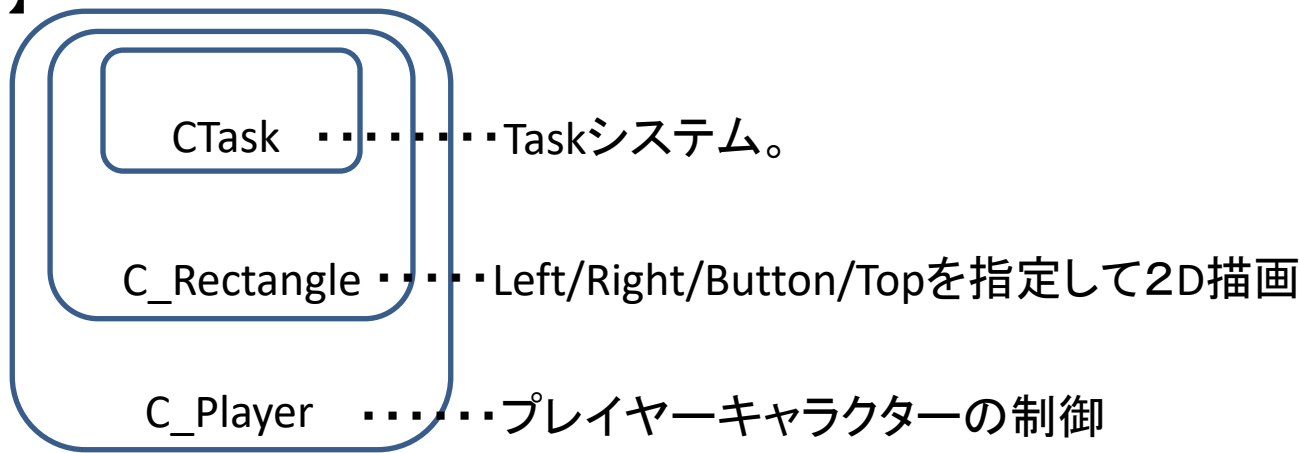


【現在の設計】



これでは、オブジェクト(キャラクター)の座標を管理する情報がない。
座標については奥行きやジャンプによる高さの概念も存在するので、**3次元** (x,y,z) で管理すべき。
(x~横方向 / y~高さ(ジャンプ) / z~奥行き方向)



【推奨される設計】

```
class Cobject : public Ctask
{
protected:
    C_Rectangle      m_image; // メンバー変数にする
    Vector3 m_position; // 座標を管理
    Vector3 m_speed; // 速度を管理
};
```

座標と表示用クラスをメンバに持った基底クラスを作り、
C_PlayerやC_Manholeなどはこれを継承して作る。

Cobjectの中で、3D座標にあった場所にC_Rectangleを表示するような機能を実装。

スクロール機能との連携もこのクラス内で解決。