システム仕様書

作成者：杉山涼

今回のゲームで使うシステムにおいては、デザインパターンのポリモーフィズムを使用することとする。

委託

継承

システムのクラス設計は以下の通り

Result

Title

Game

SceneTask

SceneTask

IScene

SceneManager

SystemManager

また、各シーンへの遷移は、キーボードからのEnterキー入力と、マウスの左クリックをイベントにして遷移する。

各シーンのクラスをSceneManager上でアップキャストして動的生成することで、プログラムの可読性や、より高速な処理ができることを期待します。