Adapterパターン　実習。

　Adapter/Adapter.slnを起動する。このプロジェクトはマルチプラットフォームのモデル描画処理の疑似コードが記述されている。モデル描画クラスはDirectX用のModelDX、OpenGL用のModelGL、PS4用のModelPS4がある。これら三つのクラスは他の会社が作成したクラスとなっており、あなたは変更することはできないものとする。Adapterパターンを活用して、現在のプラットフォームに対応するモデル描画処理を実行できるようにプログラムを改造しなさい。