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snModelPS4がある。このうちsnModelPS4はソニーが提供しているモデル表示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、PS4の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。