

# ステージの描画

設計に沿って、オブジェクトクラスが実装できるかの演習です。

## 【要件】

ActorBaseを継承した、Stageクラスを作成し、  
ゲームシーン上で、ステージモデルを描画すること。

```
リソース名      : MAIN_STAGE  
リソース種別    : MODEL  
読み込み先     : PATH_MDL +  
                  "Stage/MainStage/MainStage.mdl"
```

```
スケール        : 1.0  
座標          : { 0.0f, -100.0f, 0.0f }
```

## 【目標】

ゲームシーンに遷移すると、下図のようにステージモデルが描画されること。

