

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。

