

GameProcessManagementクラス リファレンス

2018年4月14日 21:55

GameProcessManagementでは ゲームにおける 進行管理を監視するクラスです

概要 Task_Gane.cpp 初期化

Gameprocess.Set_Goal(&goal)	ゴールのアドレス値を受け取ることでゴールとの当たり判定を取得する
Gameprocess.Initialize()	当たり判定チェックやフラグの初期化を設定します

更新処理

Gameprocess.Update()	毎フレームのゴールしているのかチェックする
NowTask = gameprocess.Goal_Event()	ゴールがtrueならリザルト画面に遷移します