

# 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

Void Initialize()	進行管理の値のゼロクリアを主に行います
Void Update()	各箇所で作った関数をここで呼び出します。
Void Set_Goal(Object*)	vectorにpush_back()にする
Void Goal_Check()	vectorに登録したゴールのフラグを全部チェックしてtrueになっている場合にゴールクリア判定をする関数
Void Goal_Event()	ゲームクリア後の処理を動かします

## 使用する場合

Initialize()・Update()関数を呼び出すことで、概要の機能を全て呼び出します。