

個人製作作品

仕様ライブラリ

Dxlib

rapidjson

\_debug

自分担当箇所

class フォルダの中身

resource/shader フォルダの hlsl

説明

GameCore クラス (class/Common/Base/GameCore) の引数に SetUpGameObj クラス (class/Common/Base/SetUp/SetUpGameObj) を継承した生成クラスを渡す事でシーンで行う処理を生成します。

class/Common/osu フォルダの中身に各シーンで使われる処理・データクラスが入っています。