

# 概要

## 4-2. Controllerにおけるステートマシン実装

## 4-1. DIコンテナによる依存性の注入（**Installer**の役割）

## 4-4. 画面表示とエフェクト（View の役割）

## 4-3. ゲームの状態管理 (Model の役割)

## 4-5. Object Poolによるパフォーマンス最適化

## 4-6. R3によるリアクティブなデータフロー