

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