

② Scene Mgr

: 게임루프 내에 존재하는 Scene 들을 관리하는 매니저!



다른 오브젝트들이 생성되는 공간!

enum SCENE → 매거진!

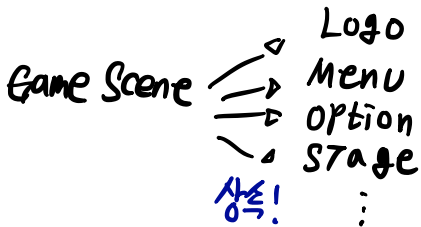
SCENE - LOGO,
SCENE - MENU,
SCENE - STAGE,
...

Scene → other Scene

SetScene (SCENE scene)

ex) Game Start 버튼을 누르면 Menu → Stage로 씬이 전환된다고 가정!
SetScene (SCENE - STAGE)를 통해 씬이 전환됨!

GameScene 은 모든 Scene 의 부모 클래스 ?!



GameScene 은 자식 오브젝트로 업캐스팅 할 수 있다!

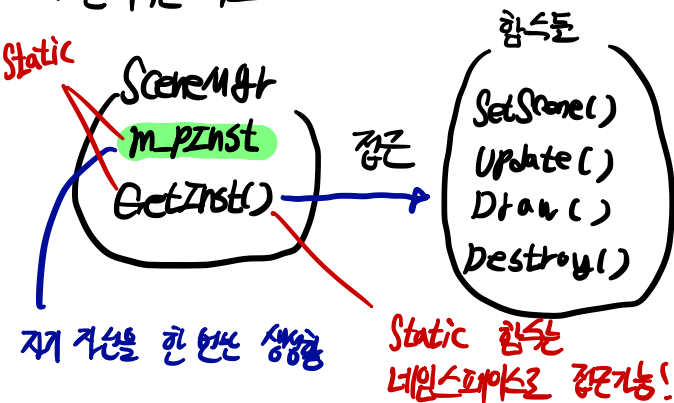
* 업캐스팅! : 부모 클래스의 자료형으로 자식 클래스를 처리하는 것!

ex) GameScene * scene = new Logo();

사용자? : Scene 같다고 생각하라! 사용자가 어떤 입력을 하느냐에 따라 Scene에 넣어진 변수가 달라지는 것 처럼 실행시간에 정해지는 타입에 따라 형변환이 이루어지는 것이다.

ex) 1. 게임시작 ← 클릭시 GameScene은 Stage가 된다.
2. 옵션 ← 클릭시 GameScene은 Option이 된다.
3. Edit ← 클릭시 GameScene은 Edit이 된다.

. 전체적인 구조



실행시간(런타임)에 정해진다!

* SceneManager::GetInst() → func()

네임스페이스

저기 저것을 한번은 생각해!