

ゲーム制御のためのメモリ管理方針

－ ゲーム制御のためのメモリ管理の考え方 －

2014 年 2 月 24 日 初稿

板垣 衛

■ 改訂履歴

稿	改訂日	改訂者	改訂内容
初稿	2014 年 2 月 24 日	板垣 衛	(初稿)

■ 目次

■ 概略	1
■ 目的	1
■ 要件定義	1
▼ 基本要件	1
▼ 要求仕様／要件定義	1
■ 仕様の依存関係	1
■ データ仕様	2
■ 処理仕様	2

■ 概略

本書は、。

メモリブロックを分ける意義を書く

64bit 環境でも、メモリマネージャの 1 ブロックを 4GB 以内のサイズに定めることで、内部管理を 32bit にしてメモリ効率をよくする。

メモリマネージャを実装して、カテゴリ別にリミットを決めて警告する機能など便利

■ 目的

本書は、を目的とする。

■ 要件定義

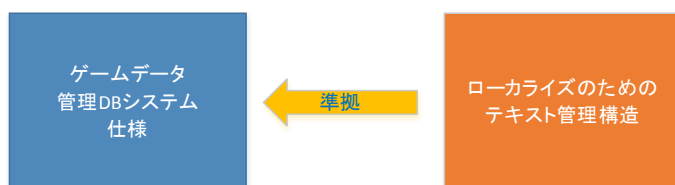
▼ 基本要件

- ・ を規定する。

▼ 要求仕様／要件定義

- ・ する。
 - する。

■ 仕様の依存関係



本書の仕様は、である。

■ データ仕様

あ

■ 処理仕様

あ

■■以上■■

■ 索引

索引項目が見つかりません。

ゲーム制御のためのメモリ管理方針

以 上