

リソース管理を最適化するためのサウンドシステム

－ サウンドマネージャの役割の明確化とシステムの連携 －

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
■ サウンドマネージャの設計指針	1
■ 要件定義	1
▼ 基本要件	1
▼ 要求仕様／要件定義	2
● システム間の依存関係	2
■ 仕様概要	2
▼ システム構成図	2

■ 概略

何かと扱いにくい面のあるサウンドリソースに対して、最適な管理を行うためのサウンドマネージャを設計する。

シーンマネージャ、リソースマネージャと組み合わせて効果的な管理を行う。

■ 目的

本書は、サウンドリソースの管理手法を確立し、ゲームシステムの安全性をより高めることを目的とする。

また、「どこまでがサウンドマネージャ側の処理か？」という切り分けを明確にすることも目的とする。

別紙の「[開発の効率化と安全性のためのリソース管理](#)」および「[ゲーム全体を円滑に制御するためのシーン管理](#)」と密接に関連した内容となる。

■ サウンドマネージャの設計指針

「サウンドシステム」というと、ゲームシステムの中でもとりわけ独立性が高いものとして扱うことが多そうだが、本書においては、共通のリソース管理システムに依存することで、効率よくリソースを共有し、ライフサイクルを管理するものとする。

なお、本書の設計は、例えば PS2 のような、サウンド専用メモリを扱う必要のあるハードウェアには対応しない。他のリソースと同様に、メインメモリ上のサウンドデータを扱うことを前提とする。

■ 要件定義

▼ 基本要件

本書が扱うシステムの基本要件は下記のとおり。

.

▼ 要求仕様／要件定義

以下、本書が扱うシステムの要件を定義する。なお、要件として不確定の要求仕様も併記する。

.

● システム間の依存関係

サウンドマネージャとリソースマネージャ、シーンマネージャは密接に連携するが、その依存関係は、サウンドマネージャ⇒リソースマネージャ、シーンマネージャ⇒サウンドマネージャのそれぞれ一方向である。

■ 仕様概要

▼ システム構成図

要件に基づくシステム構成図を示す。

■■以上■■

■ 索引

索引項目が見つかりません。

リソース管理を最適化するためのサウンドシステム

以 上