シーン管理

－ ゲームシステムの中核としてゲーム全体を円滑に制御 －

2014年1月20日 初版

板垣 衛

改訂履歴

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版 | リリース | 担当 | 改訂内容 |
| 初版 | 2014年1月20日 | 板垣 衛 | （初版） |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目次

[ 概略 1](#_Toc377445864)

[ 目的 1](#_Toc377445865)

[ 要件定義 1](#_Toc377445866)

[▼ 基本要件 1](#_Toc377445867)

[▼ 要求仕様／要件定義 1](#_Toc377445868)

[ 仕様の依存関係 1](#_Toc377445869)

[ データ仕様 2](#_Toc377445870)

[ 処理仕様 2](#_Toc377445871)

# 概略

本書は、。

リアルタイムイベントサポート

シーン管理依存

二重アクティブシーン（イベントシーンなど）

# 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。**

シーン管理

以　上