－ －

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）

（メモ）

・シーン管理？、フレームレート管理、オブジェクト階層、処理エージェント、リソース引き継ぎ、リソース一時破棄、オブジェクトのレンダーターゲット指定、マルチ画面対応、2D描画システムでの3D描画キャンバス対応、ポストエフェクトやディファードライティングにも対応、パッキングシステム(like FIOS)、イベントストリーミング(パッキングファイル利用)、開発環境テンポラリファイル(パッキングファイル利用)、ファンクションボックス自動拡張(イベントデータ先読み)、フレームレート管理、ローディングマーク、スレッドでフリップ、発音体やSE、エフェクトもエージェントを持ち、位置更新などを行う、2フェーズアニメーション、リソース管理はステータスなども含めてリソースマネージャが管理することでマルチスレッドでのデータアクセス時のロックタイミングを保証する、リソース生成処理は再利用→破棄→生成の順に行う、通常リソースの破棄は不要になったことをマーキングするのみで、実際の削除はリソース生成のタイミングでまとめて行う、リソース生成時は生成後のビジビリティと初期モーション、経過時間を指定できる、サウンドアップデートオブジェクト、プロセスオブジェクト(イベントシーケンスコントローラー、レベルコントローラーなど)、シーンの先行ロード状態やアクティブ化状態はレベルコントローラーやメニューコントローラーに依存、空間ブロックグラフ、シーングラフオブジェクトのステート変化はチェインオブレスポンシビリティパターンで子オブジェクトに伝達され(この時ビジターパターンも併用する)、かつ、ステートに対する処理はステートパターンで行う方法を提示、共通処理(ライブラリ)に対してゲーム固有の振る舞いを与えるにはストラテジーパターンを活用する、プロパティマップ(リソース管理の一環で)(可能ならアクセッサメソッドとのマッピングも可能に)

・ファンクションボックスの形状は3種類(箱、円柱、球)、ボックス一つにつき二つのベクトルを指定可(範囲外から戻されるイベントや所定の立ち位置に立つ処理を一律の処理で書ける＋ターゲットマーカー表示用)、複数のボックスに対して一つのイベントを設定可能、事前ローディングなどを行うために拡大ボックスも指定可、有効化条件式を設定可、箱型のファンクションボックスは軸並行バウンディングボックスを計算する。

・リソースマネージャー、カメラマネージャー、エージェントシステム、サービスとスレッド管理(ポーズ時間補正考慮)、物理計算、リードライトロック

・イベントストリーミング、イベント終了後のシーンを予め構築する

# 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。**

以　上