デザインパターンの活用

－ －

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](#_Toc377622675)

[ 目的 1](#_Toc377622676)

[ 要件定義 1](#_Toc377622677)

[▼ 基本要件 1](#_Toc377622678)

[▼ 要求仕様／要件定義 1](#_Toc377622679)

[ 仕様の依存関係 1](#_Toc377622680)

[ データ仕様 2](#_Toc377622681)

[ 処理仕様 2](#_Toc377622682)

# 概略

ゲームプログラミングにも効果的に適用できるデザインパターンについて解説。

# 目的

本書は、ゲームプログラミングに有効活用できるデザインパターンを示すことを目的とする。

それ以上に、「デザインパターン」という「共通認識」をプログラマーに提供することを目的とする。「デザインパターン」や「UML」といった共通の知識は、プログラマー間の意思疎通をより円滑なものにする。

# 「デザインパターン」とは？

## 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