

FPSゲームを構成する4つのオブジェクトを抽象化してみました。

メインオーダー	役目: オーダー 情報: 名前・階級・兵種・クラン 動作: 作戦を考える・指示を出す・デバイスを操作	オーダーA・大将・スナイパー・クランA オーダーB・准将・ライフルマン・クランB
プレイヤー	役目: プレイヤー 情報: 名前・階級・兵種・クラン・ポジション 動作: 情報を伝える・指示通り動く・デバイスを操作	プレイヤーA・大佐・スナイパー・クランA・アタッカー プレイヤーB・中佐・ポイントマン・クランB・サーポート プレイヤーC・少佐・ライフルマン・クランC・アタッカー
マウス & キーボード	役目: デバイス 情報: メーカー・種類 動作: 操作をPCに伝える	steelseries・マウス Razer・キーボード Logicool・マウス
PC	役目: パソコン 情報: メーカー・スペック 動作: プログラムの実行	Microsoft・Win7 G-tune・Win10 Apple・Mac