

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 動作: 作戦を考える・指示を出す・デバイスを操作
プレイヤー	役目: プレイヤー 情報: 名前・階級・兵種 動作: 情報を伝える・指示通り動く・デバイスを操作
マウス & キーボード	役目: デバイス 情報: 種類 動作: 操作をPCに伝える
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