

ParticleEditorクラス
-ファイル出力名
-ホーミング対象座標
-ホーミング対象表示フラグ
-有効フラグ
-表示用パーティクルシステムポインタ
+初期化():void
+終了処理():void
+更新():void
+描画():void
+パーティクルシステム追加(パーティクルシステムパーティクルシステム構造体):void
+パーティクルシステム全削除():void
+ファイル入力(ファイル名:const char*):void
+ファイル出力(ファイル名:char*):void
+マニピュレータ操作(表示用パーティクルシステムパーティクルシステム構造体):void
+inOut描画():void
+警告ポップアップ表示(警告文:const char*):void

