GpuDescriptorSetLayoutBuilderクラス

VkDescriptorSetLayoutを作成するクラス

構造体

DescriptorSetLayout

--VkDescriptorSetLayout

--std::vector<VkDescriptorSetLayoutBinding>

--operator == (レイアウトが求められているものと同じくかどうかを調べる)

~ DescriptorSetLayout

参照カウントがなくなった場合、ファクトリー内のレイアウトが次ひれーむに破棄される

基本的にファクトリークラス内のリストにstd::weak\_ptrとして格納され、各オブジェクトに渡される。

コンストラクタ

デバイスを受け取る

Create

VkDescriptorTypeの数とそのポインタ、VkShaderStageの数とそのポインタを受け取る。戻り値として、DescriptorSetLayoutをファクトリーに返し、ファクトリー内の配列に格納される。なおすでに作成済みのレイアウトを要求された場合はファクトリー内で作成済みのものを渡す。

レイアウトの破棄は、ファクトリー内で行う