GpuPipelineLayoutBuilderクラス

VkPipelineLayoutを作成するクラス

構造体

PipelineLayout

--VkPipelineLayout

--VkPipelineLayoutCreateInfo

--operator==(同じかどうかを調べる)

~PipelineLayout

参照カウントがなくなったら、ファクトリー内で破棄される

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、各オブジェクトに格納される

コンストラクタ

デバイスを受け取る

setPushConstantRange(VkPushConstantRange pushconstantRange)

VkPushConstantRangeを引数として受け取る

Create(int layoutCount,VkDescriptorSetLayout\* layout)

レイアウトの数とレイアウトの配列のポインタを受け取り、PipelineLayout構造体を作成して、戻り値としてファクトリーに構造体を与える。なおsetPushConstantRangeが実行されていた場合は、実行された回数だけそれをインフォに追加してPipelineLayoutを作成する