GpuPipelineBuilderクラス

VkPipelineを作成するクラス

構造体

Pipeline

--VkPipeline

--vertShaderPath

--fragShaderPath

--PipelineLayout

-- VkGraphicsPipelineCreateInfo

--operator == (同じかどうかを調べる)

~Pipeline

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、各オブジェクトに渡される

コンストラクタ

デバイスを受け取る

Create(int count,DescriptorSet\* ptr,std::string vertShaderPath,std::string fragShaderPath)

DescriptorSetの数と、その配列のポインタを受け取り作成する。

ただ作成の際に、各種構造体を使用し、以下の関数により与えられた構造体を使用することで設定を変更することができる。このばあい作成の際の構造体は初期化しておく

setVertexInputBindingDescriptionなどといった具合に