GpuBufferBuilderクラス

バッファーの作成を行う

構造体

GpuBuffer

--VkBuffer

--VkDeviceMemory

--std::shared\_ptr<GpuBufferFactory>

~GpuBuffer()

デストラクタ実行時、gpu上のバッファのみをGpuBufferFactoryの破棄関数に送る

基本的にstd::shared\_ptrで管理され、参照カウントがなくなったら、次のフレームで破棄される

コンストラクタ

物理デバイスを受け取る

Create

バッファのサイズ、使いかた、プロパティを引数として受け取る

この関数内でGpuBuffer構造体を作成して、この構造体のstd::shared\_ptrを返す

バッファーの破棄はFactoryのほうでやる