GpuDescriptorSetLayoutFactoryクラス

VkDescriptorSetLayoutを管理するクラス

Private:

Std::list<std::weak\_ptr<DescriptorSetLayout>>

Std::vector<std::list<VkDescriptorSetLayout>>

コンストラクタ

フレームのインデックスを0にして、デバイスを受け取り、ビルダーを作成する。

Create

まず、リストから同一のレイアウトのものがないかをduplicateCheck関数で調べる

Std::vector<std::pair<VkDescriptorType,VkShaderStage>>の配列を引数として受け取り、

ビルダーに渡す

DescriptorSetLayoutを作成する。リストにこれを追加して、返す

addDefferedDestruct

遅延破棄リストにVkDescriptorSetLayoutを追加する

resourceDestruct  
ここで実際にレイアウトを破棄して、フレームの数をインデックスを更新する。

なので毎フレームのレンダリング後に実行される