GpuBufferFactoryクラス

バッファーの管理を行う

GpuBufferBuilderを使ってバッファーを作成する。

外部からはこのクラスを通して、バッファーを作成する。

ダブルバッファリングのインデックスを数える

std::list<std::pair<VkBuffer,VkDeviceMemory>>の配列を二つ持つ

コンストラクタ

フレームのインデックスを0に設定する

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を返する。

addDeferredDestruct

VkBufferとVkDeviceMemoryをリスト配列に加える

resourceDestruct  
ここで実際にバッファを破棄して、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