DX12の初期化に必要なもの一覧（最低限）

* ウィンドウハンドラ（HWND）
* デバッガ(DXGIFactory)
* スワップチェーン
* デバイス
* コマンドセット
* レンダターゲット
* ビューポート、シザーレクト
* ワールド、ビュー、プロジェクション
* フェンス

このうち

* ウィンドウハンドラ

は、外部から渡す必要がある。

上記で挙げたものをまとめて**初期化するクラス【DX12Base】**をまず用意する。

しかし、ウィンドウハンドラがないとDX12Baseクラスはスワップチェーンの初期化を行えない。

そこで、**ウィンドウの登録、作成のみを担う【WindowBase】クラス**を用意し、WindowBaseクラスで作成したウィンドウハンドラを、**【Application】クラス**に渡す。

このApplicationクラスの説明は以下の通りである。

* ユーザがプログラムから任意の命令や操作を行えるようなクラスである。
* ApplicationクラスはWindowBaseクラスを継承している。

以上の説明ををかんたんにまとめると、WindowBase→Application→DX12Baseの順でウィンドウハンドラを渡していくことを想定している。

この構成にした理由は、**ユーザが自由に扱いたいウィンドウをユーザ側が作成し、その作成したウィンドウをDX12Baseクラスに渡すことで、ユーザが初めてDX12の機能を使えるようにしたかったからである。（DX12の力を、ウィンドウを通して借りるイメージ）**

ユーザ「DX12さん、あなたの力を借りたいから、自分が作ったこのウィンドウ使って初期化頼みます！」

DX12「OK！このウィンドウ使って初期化してあげるね！」

DX12「はい！初期化できたから返すね！」

ユーザ「ありがとう！よーし、この返してもらったウィンドウでいろいろやっちゃお！」