このライブラリはフリーソースであるDXライブラリをC++でコーディングし直したものです。DXライブラリの関数に加え、新しくクラスによる追加機能が実装されています。

親クラス(一番上ならSceneBase)でCreateObjectを呼ぶことによって新しいオブジェクトを生成することができます。オブジェクトはGameObjectを継承して作成してください。

Libraryコンポーネント一覧

|  |
| --- |
| Sprite |
| 画像を表示するためのコンポーネントです。  一番軽い描画方法ですが、その代わりに画像の拡縮や回転、切り取りが出来ません。  先にLoad関数を呼び出してから使用してください。 |

|  |
| --- |
| TarnsSprite |
| Spriteを継承して、画像の変形機能を追加したコンポーネントです。  拡縮(Scale)、回転(Angle)、切り取り(Rect)を行うことができます。 |

|  |
| --- |
| Sound |
| 音を鳴らすためのコンポーネントです。再生(Play)、停止(Stop)、最初から再生(Replay)を行うことができます。  先にLoad関数を呼び出してから使用してください。 |

System一覧

|  |
| --- |
| AppManager |
| アプリケーション全体を管理しているシステム。  特に触る必要はない。 |

|  |
| --- |
| InputManager |
| 入力関係を管理しているシステム。  キーボードやジョイパッドなど、入力を確認する場合に呼び出す。  GetInput()->でも呼び出せる |

|  |
| --- |
| TimeManager |
| 時間関係を管理しているシステム。  FPSやデルタタイム、現在時刻を返す  GetTime-()>でも呼び出せる |