

2020年度10月START Unity講座



17回目

講師：幸田 将伍 (@MagurodonDev)

今回の講義の目的

2

- ▶ プログラムを自分で読めるようになる
- ▶ Unityを使って自分が実現したいことをできるようになる
- ▶ 自分一人でもゲームを作成できるレベルになる
- ▶ Unityの活用事例を学び、自分の進路に役立てる
- ▶ 実際のエンジニアがどういった仕事の進め方をしているかを知る
- ▶ ゲーム会社のクライアントエンジニアとして就職できるレベルになる

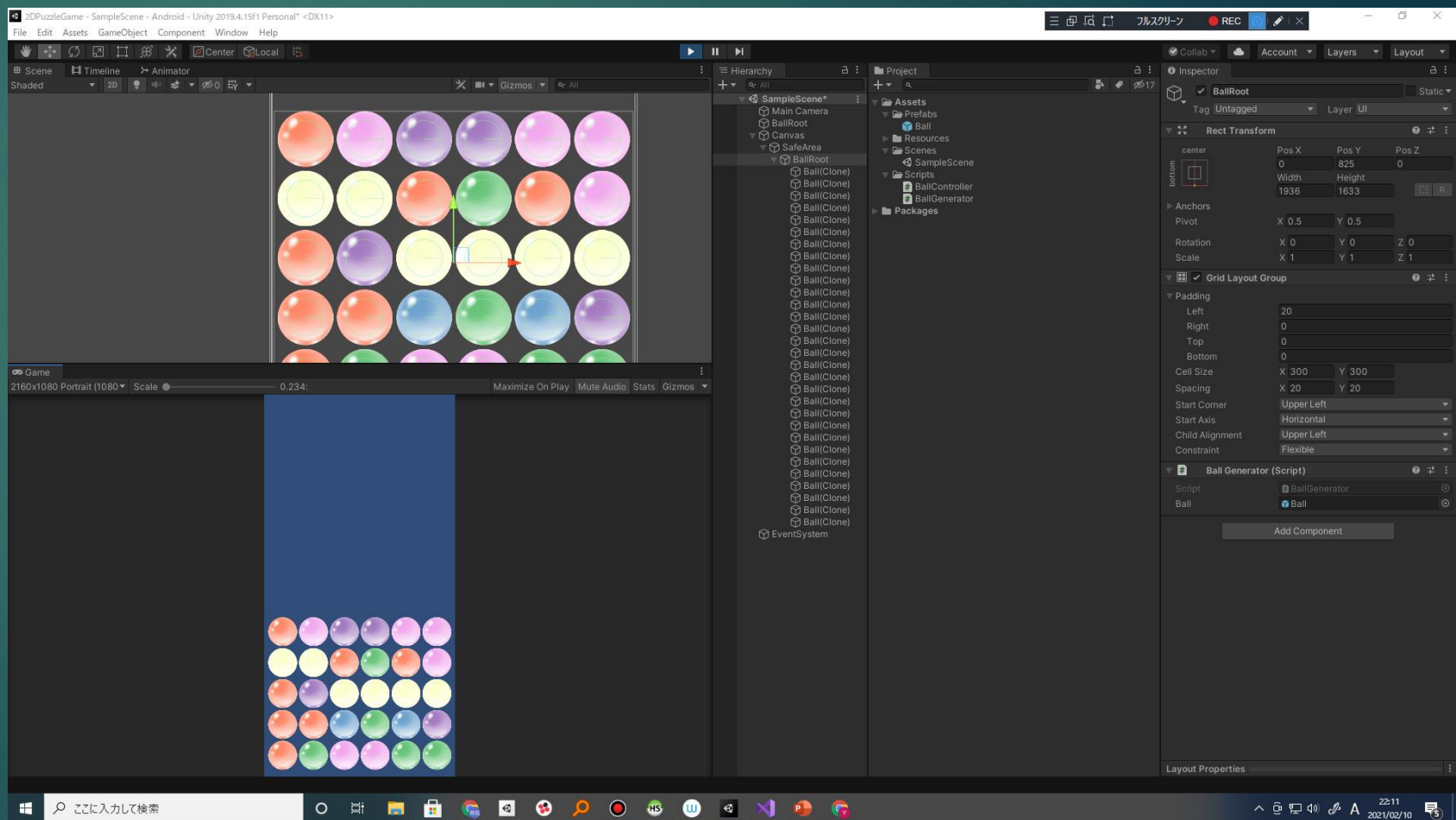
一緒にレベルアップして行きましょう！

Unity

2Dパズルゲーム

3

- 先週はランダムでボールが出現し、並び替えるところまではいけたと思います。
- 今回はタッチを離れたとき、盤面の3つ以上つながっているBallを消す。
- 消されたBallの上のballを落とす。
- 消された分に関しては補充をする。
- この3つを実装していきましょう。

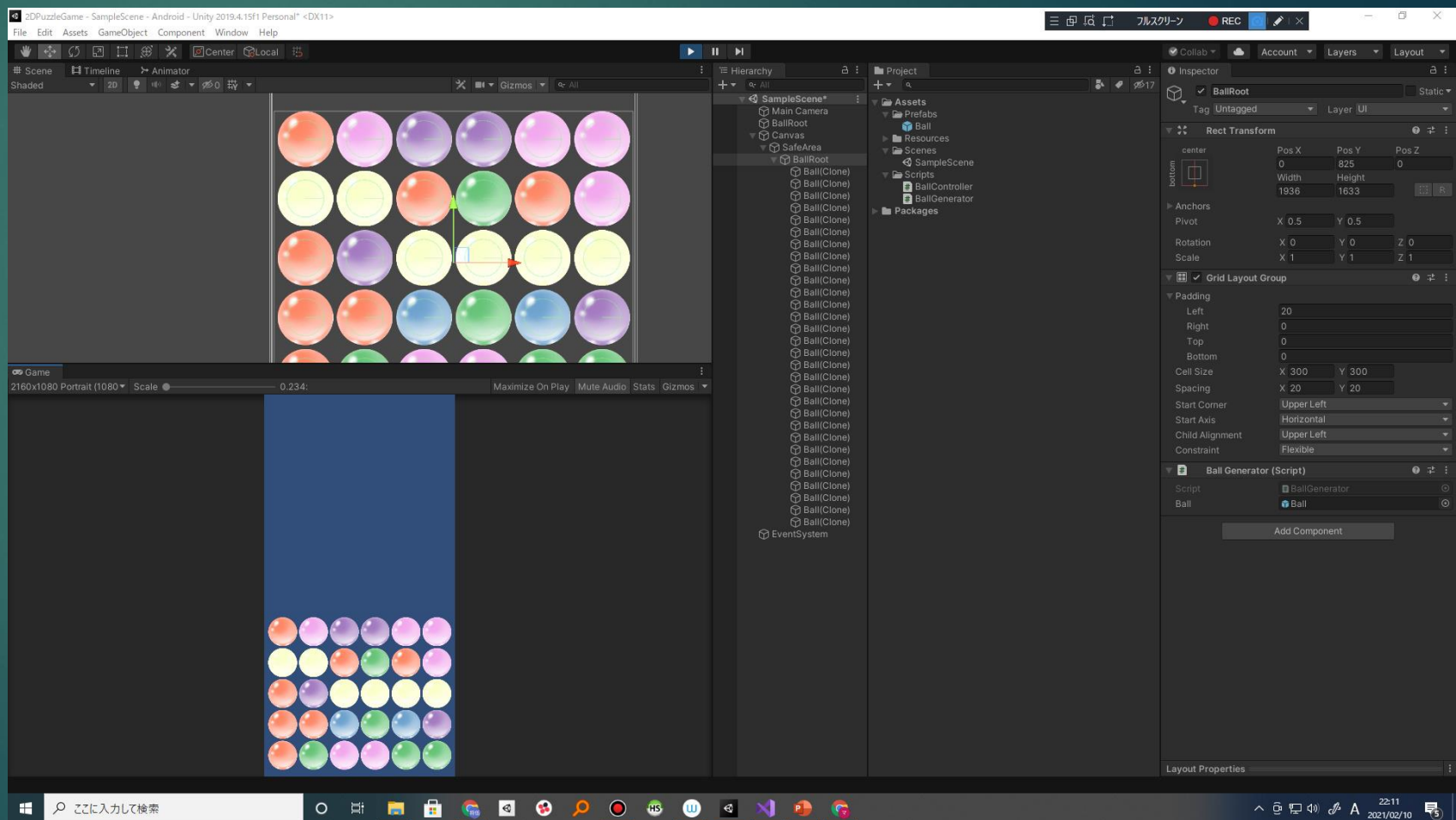


Unity

2Dパズルゲーム

4

- では早速消していきましょう。
- どういうロジックにすれば消せるかを考えてみてください。
- どういう判定方法がありますでしょうか？
- 3つ、縦横、斜めはなしなので、日本語で考えてってください
- 20分後に皆さんの考え方をきかせてください。
- ではスタート！

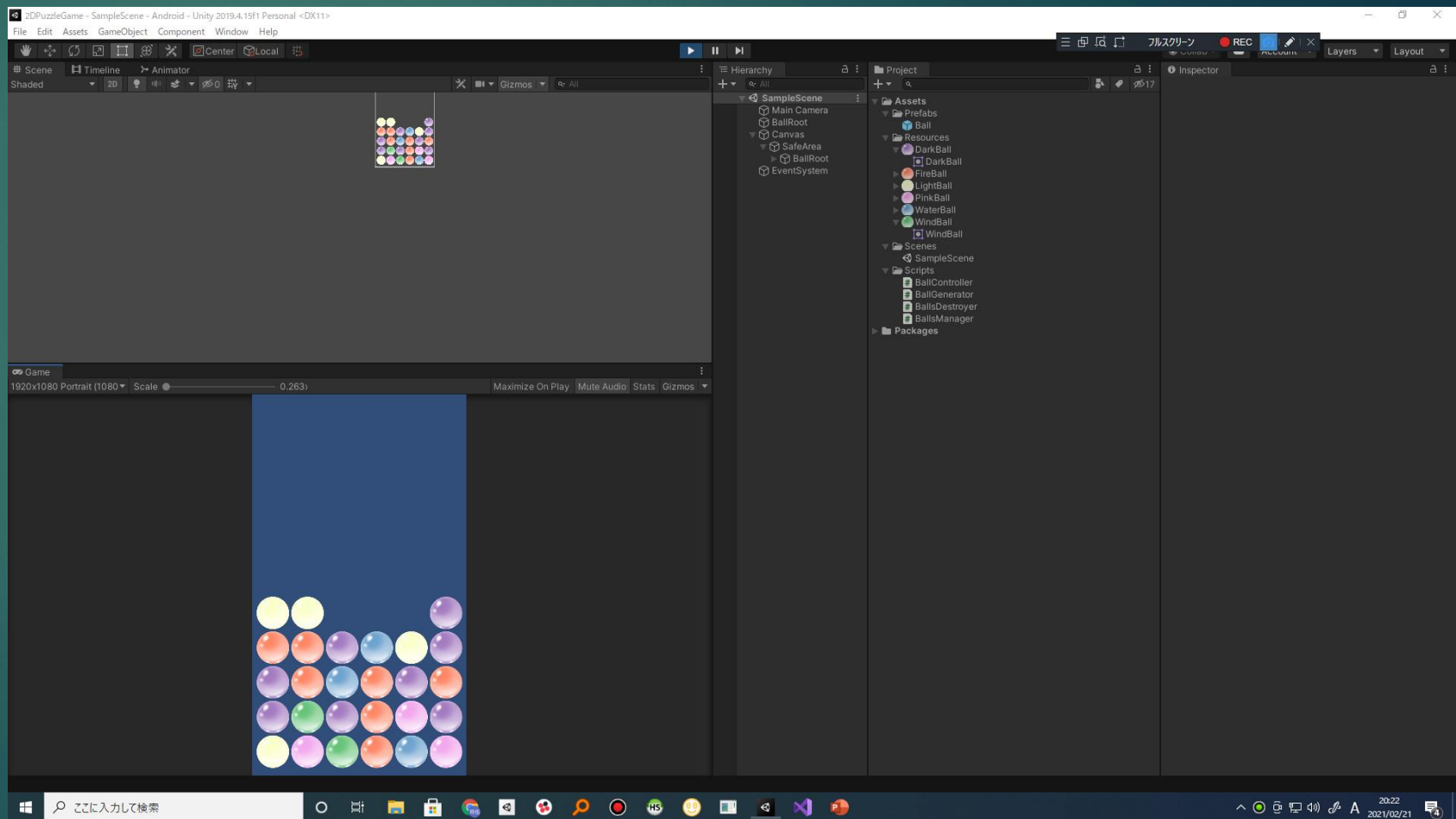


Unity

2Dパズルゲーム

5

- 考え終わりましたでしょうか。
- では皆さんの考えをスクリプトに書き起こしていきます。
- 新しく、BallsManagerというスクリプトを作成してください。
- 情報として何が必要でしょうか。
- 皆さんの考えのもと、情報を記述していきます。
- 記述し終われば、それを操作するスクリプトを書いていきましょう。

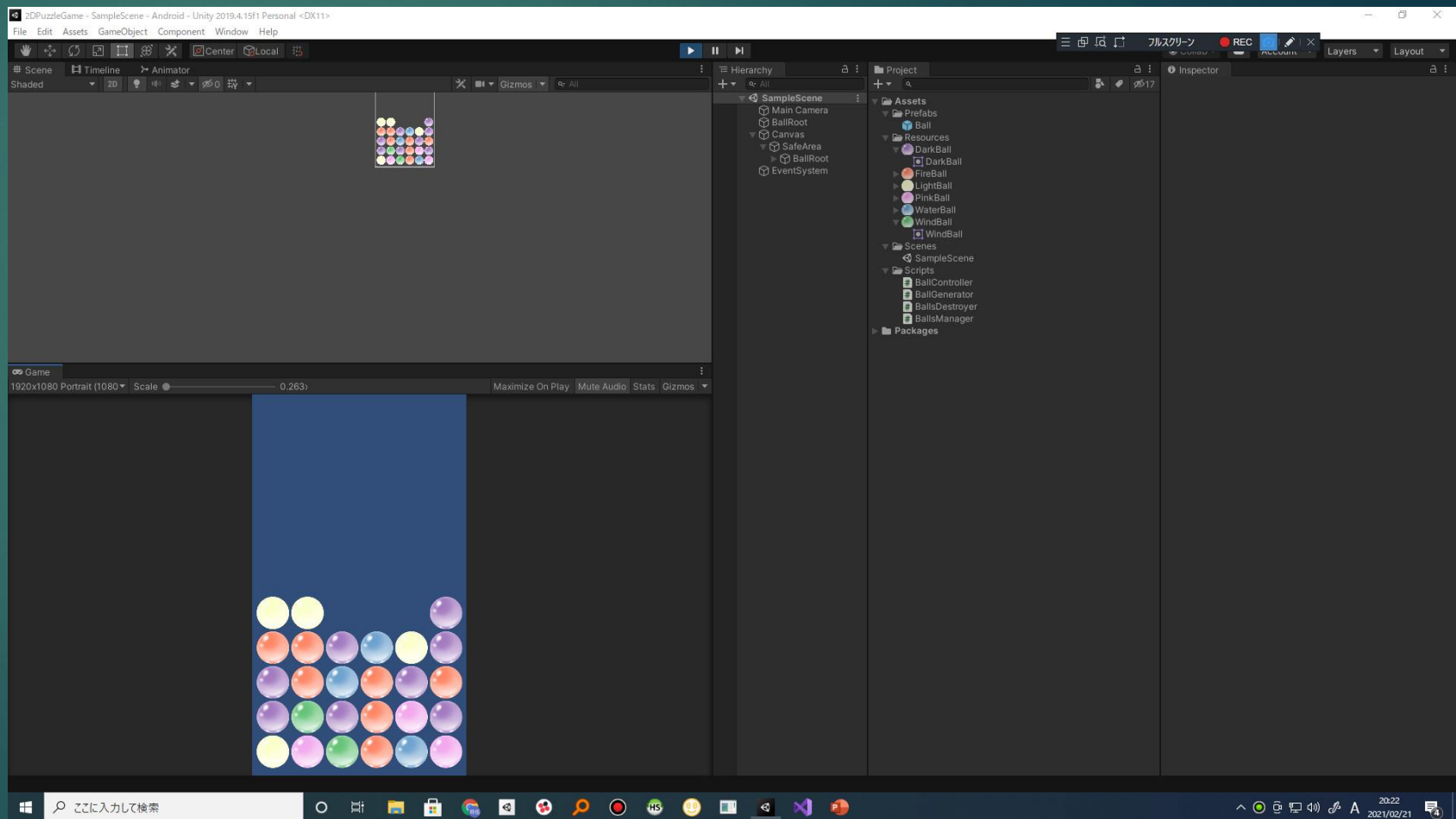


Unity

2Dパズルゲーム

6

- 書き終わりましたかね。
- では次は消されたボールの上のボールたちを落としていきましょう。
- 落とすためにどのような情報が必要かを考えてみてください。
- 30分後にまた回収しますので、考えてみてください。
- ではスタート！
- 先ほど作成したBallsManagerに記述してってください。

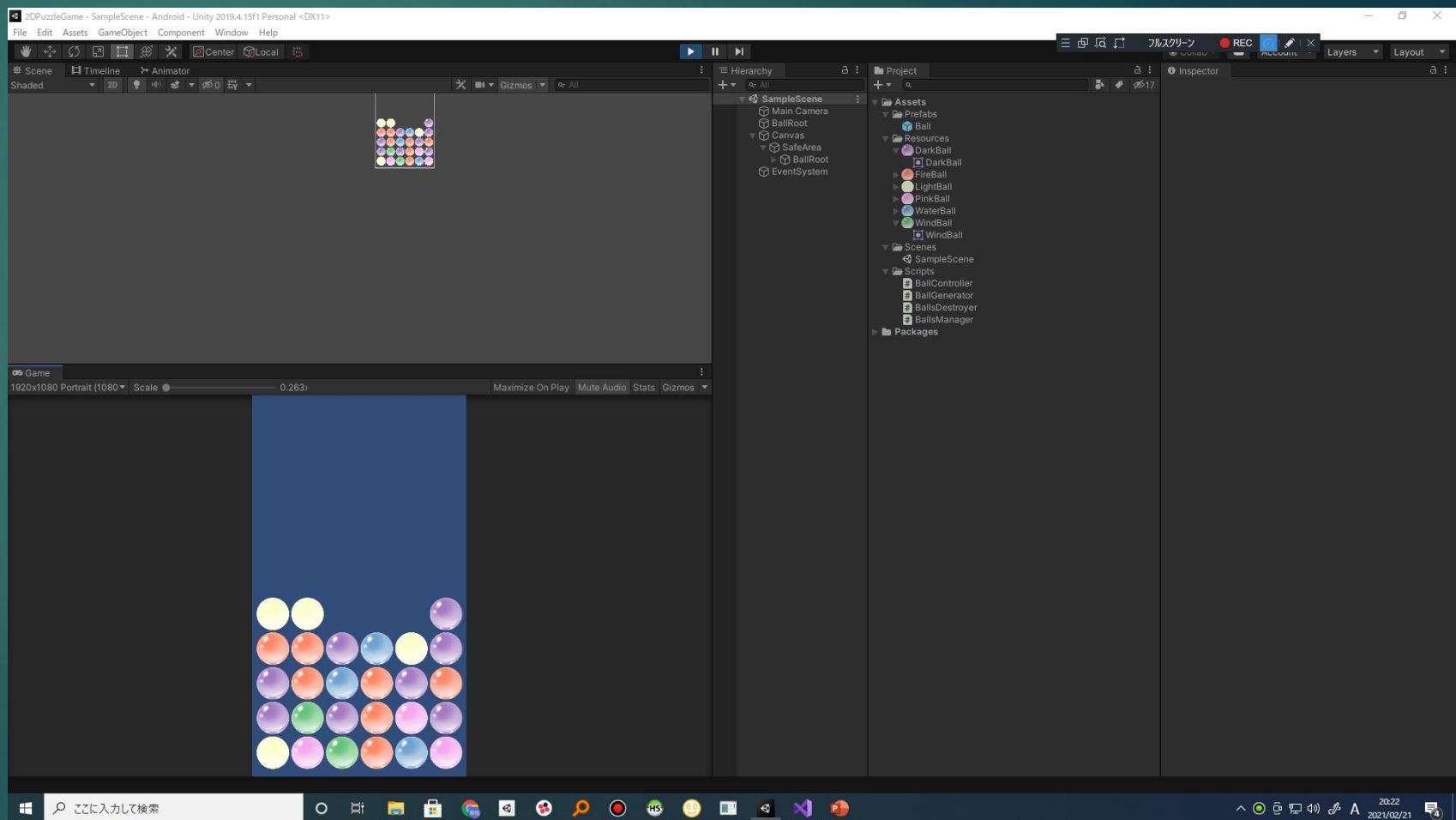


Unity

2Dパズルゲーム

- 考え終わりましたでしょうか。
- では何が必要かを書き出して
いってください。
- 情報を書き出せれば、後はそれ
を操作するスクリプトを書いて
いけばよいでしょう。
- ではスタート！
- よく使うものについては下記に
なるかと思います。
- foreach
- list

7

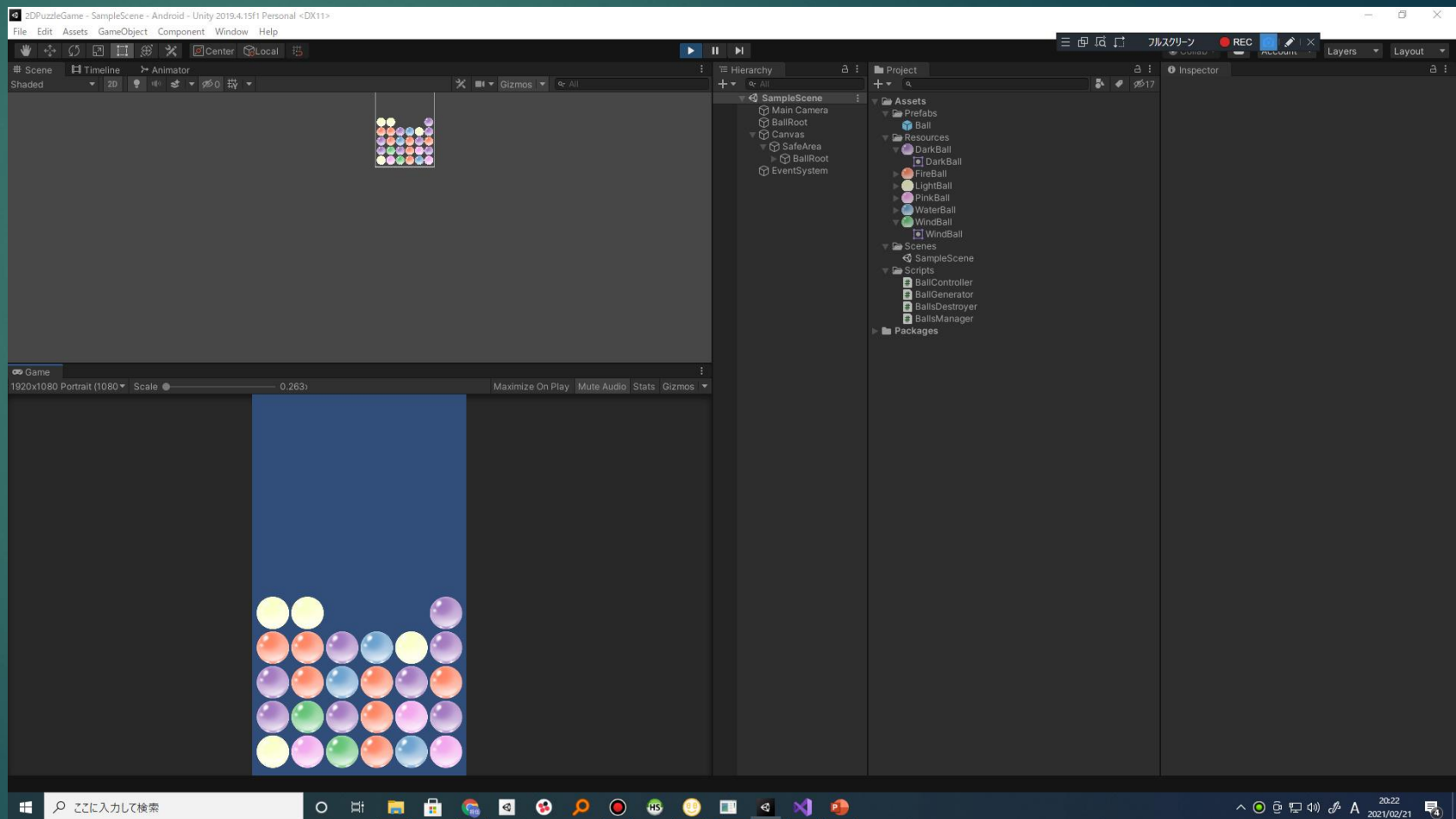


Unity

2Dパズルゲーム

- 最後は、消された分の補充ですね。
- さて、これも考えてみてください。
- 20分後にまた、回収いたします。
- 考え方のコツとしては、主語を述語する、という文章の基本で考えていただければと思います。
- 例えば、ballのタイプを決めなおして表示する、など

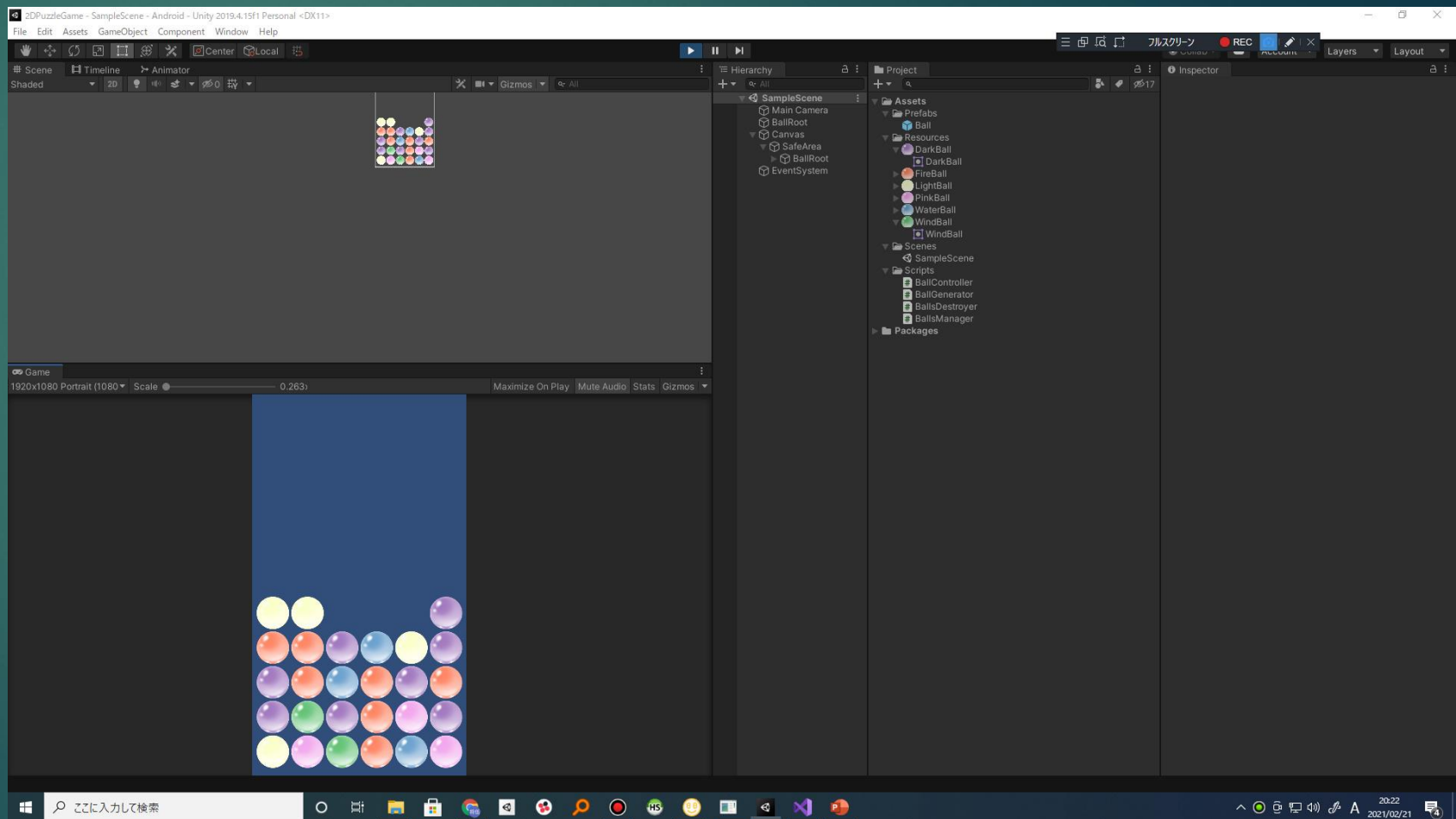
8



Unity

2Dパズルゲーム

- さて、考え終わりましたでしょうか。
- では、考えたものをスクリプトに書き起こしていきましょう。
- よく使うものについては下記になるかと思います。
- foreach
- list



Unity

2Dパズルゲーム

10

- 今回は考えるという作業を軸に授業を受けていただきました。
- これはゲーム会社の新人研修でよくやらされるものなので、今のうちから考える癖をつけておきましょう。
- 特にPGを目指される方は、この能力は必須です。PLを目指される方も、PGの考え方を知っておくと仕様を伝えやすいので、考える癖をつけておいてください。

