

60 lines (57 loc) · 2.17 KB

# ハヘルスハート

## 実行環境の必要条件

- python >= 3.10
- pygame >= 2.1

## ゲーム概要

右側のタワーから来るこうかとんを左側のタワーからこうかとんを出撃させて迎え撃ち、最終的に右側のタワーを壊せば勝利。逆に左側のタワーを壊されると負け。

## ゲームの実装

### 機能

- Tower 自分と敵のタワーに関するクラス 1,init 引数はHPと位置を示すタプル バベルの塔の画像を表示させ指定された位置に置く 読み取り用属性は"Tower"である 2,update HPが0になったときグループから消去する
- Chara 出撃するこうかとんに関するクラス 1,init 引数はHPと位置を示すタプルとdx こうかとんの画像を表示させ指定された位置に置く dxはこれの重さや強さを決める数値である 大きいほど重く防御の強いキャラクターになる 読み取り用属性は"Chara"である 2,update dxの量分移動する HPが0になるとグループから消える
- hit 当たり判定に関するクラス 1,init 引数はものとノックバック発生時間 ヒットが発生したもののHPを5減らす
- Chicken タワーに攻撃すると鶏肉が飛び出すエフェクトに関するクラス 1,init 引数はどちらの陣営から出たものかを判定するside 陣営のタワーに近いランダムな位置に鶏肉を配置する 2,update 発生時間が終わるとグループから消える
- BGM BGMを流す機能 ちゃんとループする
- duck\_sound,explosion\_sound 登場した時と死亡して爆発した時のサウンドに関する機能 どちらも初期化、読み込みの後再生する

- Cooldown こうかとんが連続で出撃できないようにするクラス 1,init 引数はクールタイムの秒数 冷却中と準備完了の状態の色合いを設定するリスト 2,flag 引数はその時の時間now 前に実行した時間よりもクールタイムのほうが長くなければ True(出撃可能)にならない 3,update クールタイムを進め準備完了で明るくなるランプを取り付ける 準備完了は明るいピンク、冷却中は黒