














 gatimokey / ProjExD\_05



 Code  Pull requests  Actions  Projects  Wiki  Security  Insights  Settings

 C0A22033/Crow ▾

ProjExD\_05 / README.md 


 Go to file t 

 gatimokey 追加機能カラス

4 minutes ago  





31 lines (27 loc) · 1.14 KB

# ゲームのタイトル

 C0A22033/Crow ▾

ProjExD\_05 / README.md ↑ Top

Preview Code Blame

Raw    

- pygame >= 2.1

## ゲームの概要

簡易版マリオとRPG要素を足したゲーム ・ 敵を倒すと「コイン」と「スコア」が出る。種類によって固定 ・ ステージの作成（障害物の地形など） ・ 「コイン」を消費して、「レベル」や「能力」を獲得できる。 ・ 最終スコアを高いことを目指す。（残り秒数+「スコア」 ・ ステージがスクリーン見たく動く

## ゲームの実装

### ###共通基本機能

- 主人公キャラクターに関するクラス
- 画面推移機能に関する機能
- フィールドに関するクラス

### 担当追加機能

- コインに関する機能
- 能力に関する機能
- スコアに関する機能

敵キャラを作る。（カラス）

## ToDo

- ☐ 画像切り替え機能
- ☐ 座標を決定する。

## メモ

- クラス内の変数は、すべて、「get\_変数名」という名前のメソッドを介してアクセスするように設計してある
- すべてのクラスに関係する関数は、クラスの外で定義してある