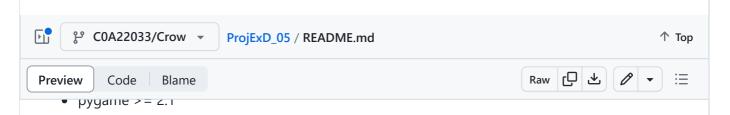


31 lines (27 loc) · 1.14 KB





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
- スコラに関する機能

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