

C0B22089 / ProjExD_05

🔍

+ ▾

🕒

🔗

📁

🌐

<> Code

🔗 Pull requests

🎬 Actions

📁 Projects

📖 Wiki

🛡 Security

📈 Insights

⚙ Settings

ProjExD_05 / README.md

🌐 C0B22089 敵機 の表示

42b91d0 · 16 minutes ago

🕒 History

⋮

Preview

Code

Blame

32 lines (25 loc) · 1.13 KB

Raw

📄

⬇

✎

▾

⋮

弾幕ゲー

実行環境の必要条件

- python >= 3.10
- pygame >= 2.1

ゲームの概要

弾幕を避けて敵を倒し、レベルアップ！

クリア条件

なし！ゲームオーバーになるまで！！

操作方法

A:左移動 D:右移動 TAB:シールド生成

ゲームの実装

共通基本機能

- 背景画像と操作キャラクターの描画

担当追加機能

- 敵機 の表示：敵機の画像を表示する機能(C0B22089/高橋凜)
- スコア表示：スコアを表示する機能
- レベルアップ：敵機を倒すとレベルが上がる機能
- 射撃機能：スペースキーを押すと弾を発射する機能(C0B22133/眞篠琉一)
- シールド生成：操作キャラクターの周りにシールドを生成する機能(C0B22129/藤田紘由)
- フィールド上の障害物生成：耐久値ありの障害物を生成する機能(C0B22113/中山瞭助)

ToDo ≡ 実装しようと思ったけど時間が足りずできなかったことなど [🔗](#)

- フィーバータイム：レベルアップ時数秒無敵時間

メモ ≡ グループメンバーへの連絡など [🔗](#)