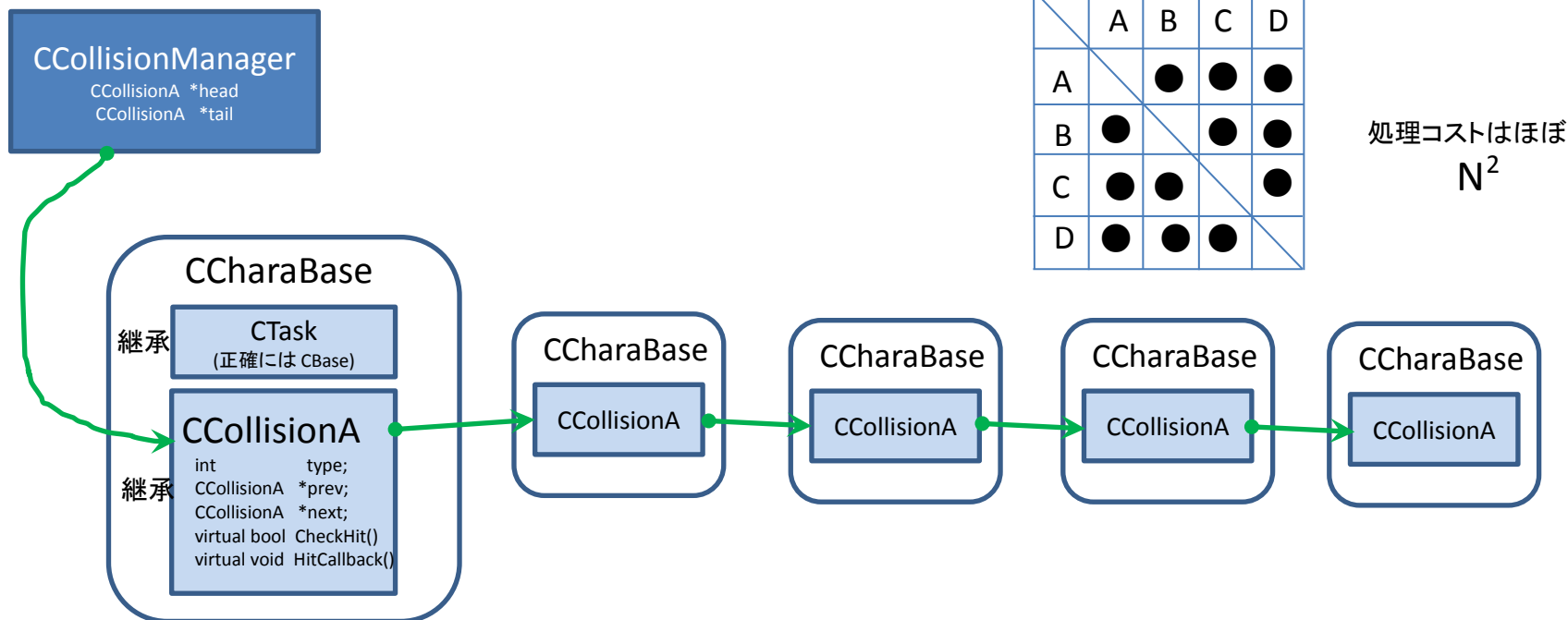


【高松チーム:現在の Collision の仕組み】

当たり判定方法

- ・総当りでCCollisionA.CheckHitを呼ぶ
- ・当たっていたら CCollisionA.HitCallbackを呼ぶ



<この仕組みの問題点>

問題①

1つのキャラクターに
1つのコリジョンしか持てない



←攻撃範囲も体の範囲も一緒

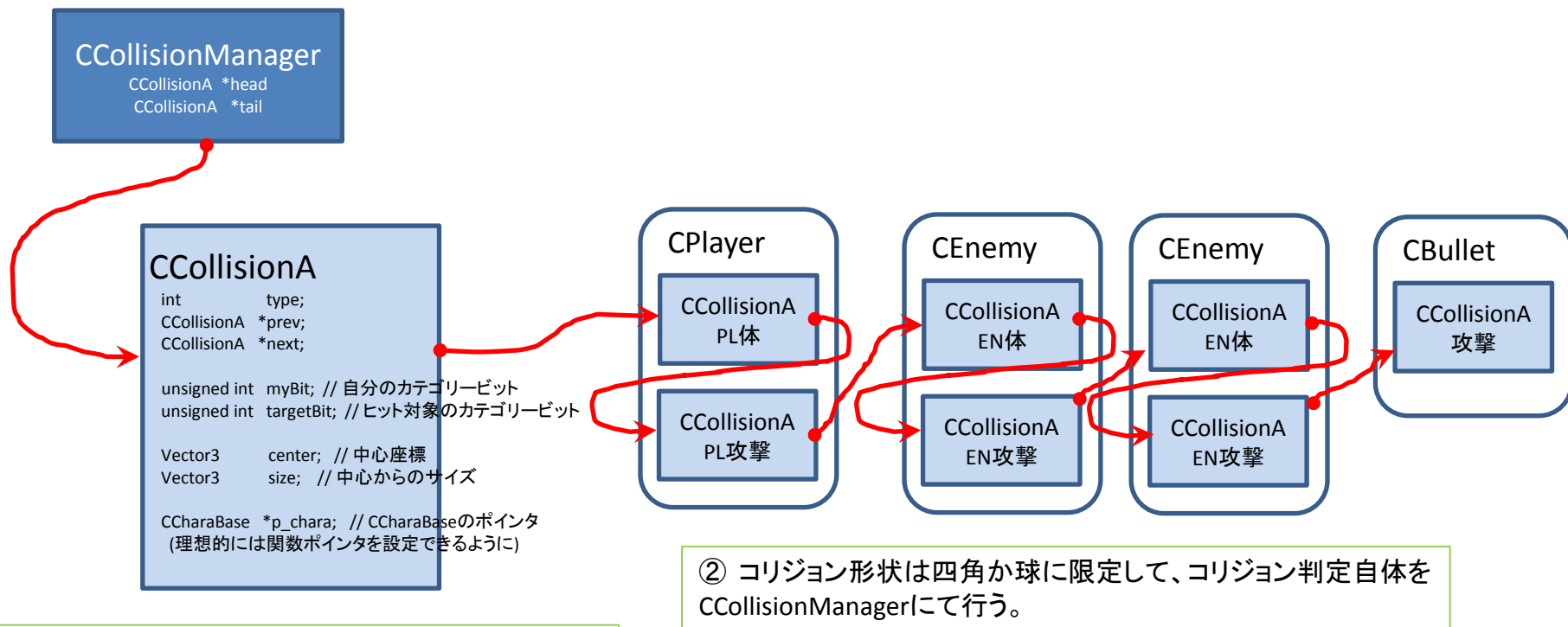
問題②

処理コストが高い

問題③

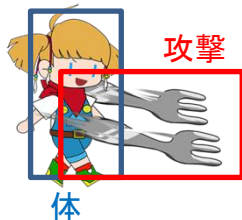
当たっていた時のコールバックで位置の変更をする可能性があり、
AとBは当たっているけど
同フレームなのにBとAは当たっていないということがありえる。

【Collision システムの改善案】



① 継承ではなく、member変数にすることで、1つのキャラ(CCharaBase)にて何個でも自由にCcollisionを持つことができるようにする。

③ 自分自身(プレイヤー体、プレイヤー攻撃、など)のカテゴリーと、ヒット対象のカテゴリーをbitで設定できるようにし、無駄なヒット判定処理を減らす。



このようにすると、
攻撃しつつも背後から
ダメージを受ける、ということが
実現できます。

