

作成物:ゲーム

ジャンル:シューティング

目的:人生で一番心がたぎる時間を提供すること

内容:

画面左側に、自分(plaer)

画面右側に、敵(enemy)

敵から発射される攻撃をよけながら、敵に攻撃を与え敵の HP を 0 にする.

成功条件:

敵の HP を 0 にする。

終了条件:

自分の HP が 0 になる

(タイムアップ)

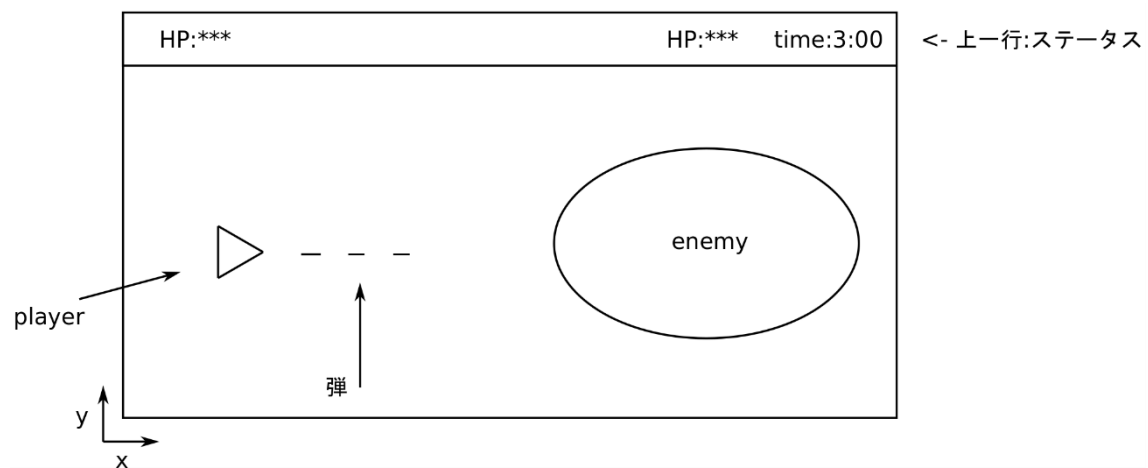


図 1 ゲーム画面

プログラム要素:

自分:

- 上下移動
 - 画面外判定
- スペースによる弾の発射
- 敵のたまに当たった際のダメージ判定
- 画面外にでないようにする
- HP を表示

敵:

- 攻撃動作
- 弾が当たった際のダメージ判定
- HP を表示

弾:

- 当たったかどうかの判定

今後の予定:

プログラムの書き方について

変数

製作役割決め

今後の予定

5/14-18:役割分担,プログラム変数,書き方決める

5/19-25:基本操作実装

5/26-30:追加操作実装

5/31-6/3:調整・発表内容確認・スライド作成

6/4:発表