3.3 enchant.js （続き）

■サーフェイス（Surfaceオブジェクト）

　サーフェイスとは、画像や図形の情報を保持するために用いられる画像データです。

サーフェイスは絵を描くキャンバスのようなものです。サーフェイスを作成して、そこに画像を貼りつけたり図形を描画したりして目的の絵を描き、それをスプライトのimage属性の値として使用するなどといった使い方をします。

例）

|  |
| --- |
| enchant();  window.onload = function() {  var game = new Game(320, 480);    game.onload = function() {  var bgSprite = new Sprite(320, 480); //背景画像となるスプライト    var bgSurface = new Surface(320, 480); //スプライトの画像データ  bgSurface.context.strokeStyle = 'red'; //線の色を赤にする  bgSurface.context.beginPath(); //描画開始  bgSurface.context.rect(100, 100, 150, 150); // 四角形  bgSurface.context.moveTo(200, 200); //直線の始点  bgSurface.context.lineTo(300, 300); //直線の終点  bgSurface.context.stroke(); //描画指示    bgSprite.image = bgSurface; //image属性として指定    game.rootScene.addChild(bgSprite); //子として追加  };    game.start(); // ゲームスタート  }; |

※背景画像としてスプライトを貼りつけて、そのスプライトに対してaddEventListenerでタッチイベント（Event.TOUCH\_STARTなど）を追加すれば画面の位置による操作が可能になります。

例）

|  |
| --- |
| bgSprite.addEventListener(Event.TOUCH\_START, function(event) {  if (event.x > 160) { // 画面の右半分側をタッチされたら  mySprite.dx = 2; // 右方向移動に切り替える  }  else { // 画面の左半分側をタッチされたら  mySprite.dx = -2; // 左方向移動に切り替える  }  }); |

応用練習

　・サーフェイスを使ったアプリケーションを作ってみましょう

　・タッチイベントを有効に使った作品を作ってみましょう

　・その他、Webサイトを調べてenchant.jsの使い方を学んでください

|  |
| --- |
| **課題3（enchant.jsの作品をGitHubで提出）**  　・enchant.jsで何かが「動く」作品を作り、GitHubに公開(提出)してください  　※※※　注意！　※※※  　　・jsdo.itのサイトで作った場合は、作品をサイトからダウンロードしてください  　　・ZIP形式のファイルで書庫化されていますので、展開してからGitHubのローカル  　　　リポジトリへの追加・commit・publishを行って公開してください。  **提出方法：担当の先生にメールで、課題のURL（GitHubリポジトリのページ）を伝える** |