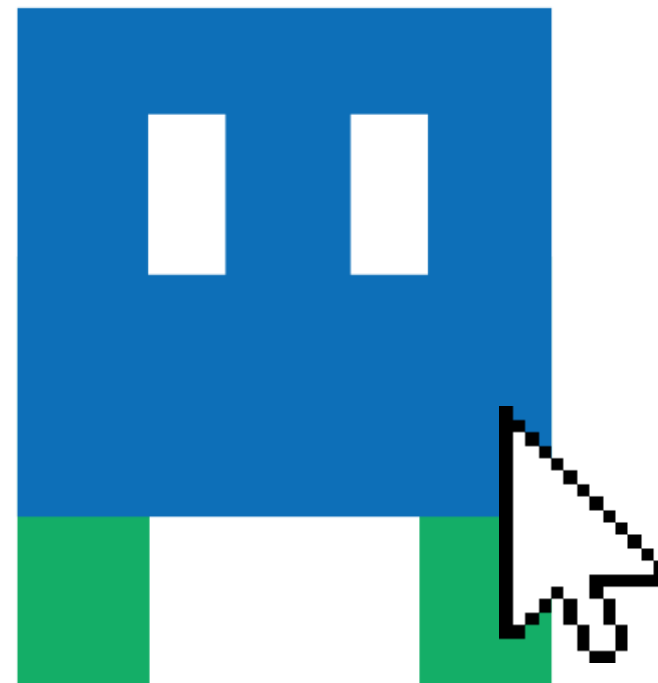


○×△□



# ポートフォリオ

伊藤 小太郎



# 自己紹介



NAME: 伊藤 小太郎

ITO KOTARO

BIRTHDAY: 2004/05/15

Lv. 20

BORN IN: 歌志内市

UTASHINAI CITY

GAMEMODE: ルナティック

LUNATIC

FETISH: 音

SOUND





未来 →

足跡

HISTORY

2020.3

歌志内市立  
歌志内中学校

卒業

2023.3

北海道  
滝川高等学校

卒業

2020.4

北海道  
滝川高等学校

入学

2023.4

サイバー  
クリエイターズ  
大学校

入学

# ▶ 趣味

## > プログラミング

```
7 | #include "benlib.h"
8 | #include <random>
9 |
10 | float Benlib::PosDistance(const D3DXVECTOR3& pos1, const D3DXVECTOR3& pos2)
11 | {
12 |     float xz = fabsf(pos1.x - pos2.x) * fabsf(pos1.x - pos2.x) + fabsf(pos1.z - pos2.z) * fabsf(pos1.z - pos2.z);
13 |     xz = sqrtf(xz);
14 |     float y = xz * xz + fabsf(pos1.y - pos2.y) * fabsf(pos1.y - pos2.y);
15 |     float result = sqrtf(y);
16 |     return result;
17 | }
18 |
19 | float Benlib::PosPlaneDistance(const D3DXVECTOR3& pos1, const D3DXVECTOR3& pos2)
20 | {
21 |     float xz = fabsf(pos1.x - pos2.x) * fabsf(pos1.x - pos2.x) + fabsf(pos1.z - pos2.z) * fabsf(pos1.z - pos2.z);
22 |     xz = sqrtf(xz);
23 |     return xz;
24 | }
25 |
26 | D3DXVECTOR3 Benlib::VectorDistance(const D3DXVECTOR3& start, D3DXVECTOR3 vec, const float& fLength)
27 | {
28 |     D3DXVECTOR3 resultPos;
29 |     D3DXVec3Normalize(&vec, &vec);
30 |     resultPos.x = start.x + (fLength * vec.x) / (float)sqrt(vec.x * vec.x + vec.y * vec.y + vec.z * vec.z);
31 |     resultPos.y = start.y + (fLength * vec.y) / (float)sqrt(vec.x * vec.x + vec.y * vec.y + vec.z * vec.z);
32 |     resultPos.z = start.z + (fLength * vec.z) / (float)sqrt(vec.x * vec.x + vec.y * vec.y + vec.z * vec.z);
```

様々な開発が大好き  
理想を形にできてGOOD！

開発経験  
ゲームやツール、  
Discord Bot、Minecraftプラグインなど

## 作品介绍



# Bulletech

制作期間

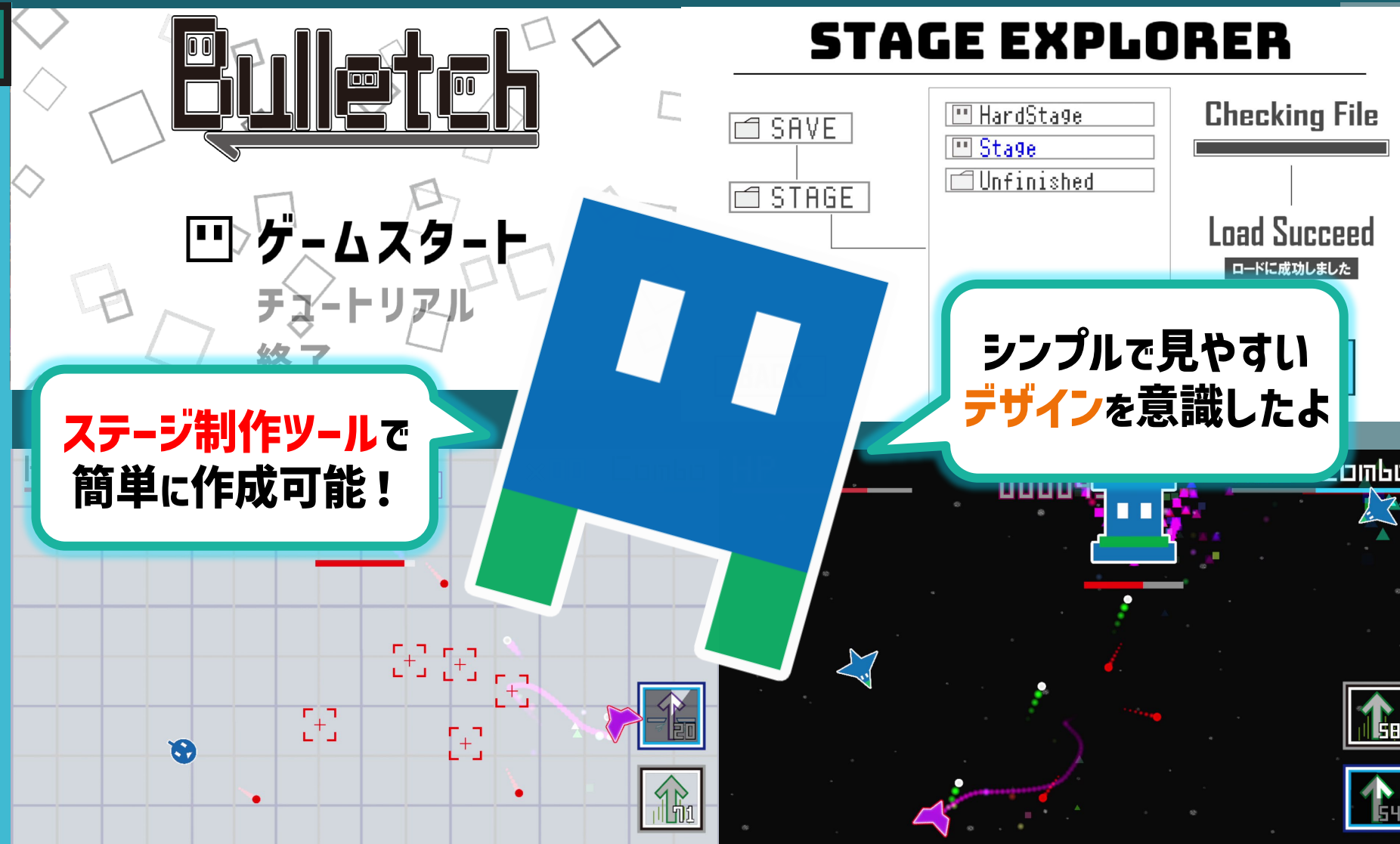
2023.8 – 2023.9

言語

C言語・DirectX

説明

はじめてのゲーム作品です  
2つの弾薬を切り替えて戦う  
シューティングゲーム



## 作品介绍



# Sticker

制作期間

2023.10 - 2023.11

言語

C言語・DirectX

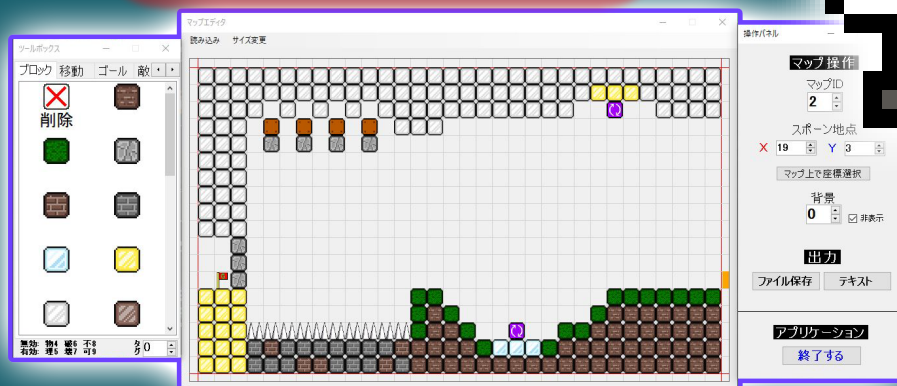
説明

プレイヤーはスティックを  
放つことができます  
スティックに乗ったりして  
ステージを攻略していきます

## STICKER

▶ ゲームスタート  
プレイ方法  
終了

お絵描き感覚で  
ステージ制作できる





## 作品介绍



# 異廻

制作期間

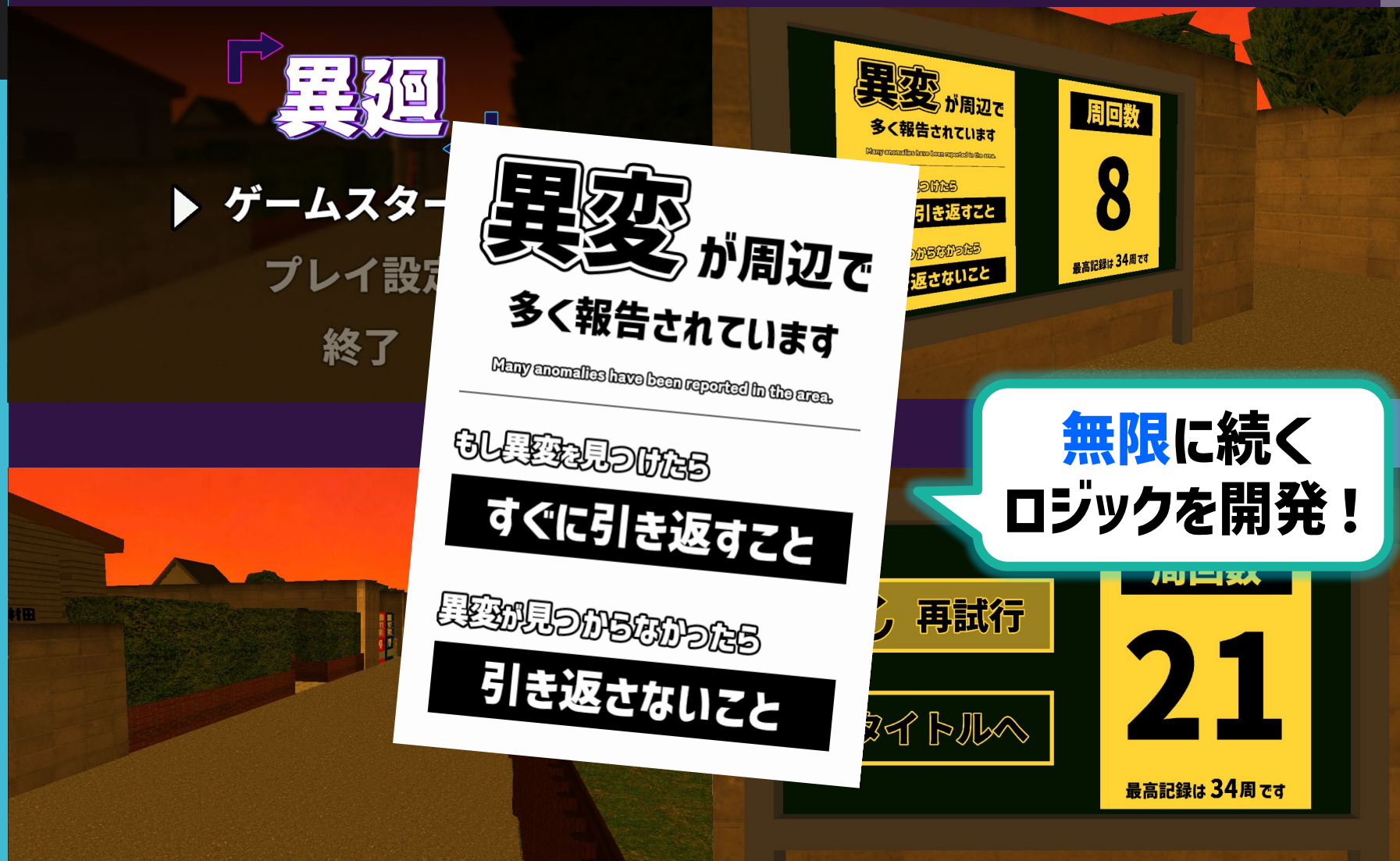
2023.12

言語

C言語・DirectX

説明

はじめての3Dゲームです  
8番出口のゲーム性を  
意識しました  
舞台は日本の住宅街です



## 作品紹介

# Digirus

制作期間

2024.6 – 2024.9

言語

C++・DirectX

説明

はじめてC++で制作しました  
ステージに配置されている  
ディスプレイに入り込むこと  
ができるゲームです



ホーム

プレイ



ブラウザ

🌐 ステージ1

🌐 ステージ2

🌐 チュートリアル

制限時間: 2:00

OS風のUIを  
作ってみた!

影の描画に  
挑戦してみた





# 作品介绍



## MountainStrider

制作期間

2024.10 – 2025.1

言語

C++・DirectX

説明

ランダムな地形生成を行い  
物理ベースで作成したバイク  
で走行するゲームです

