

課題

Lesson7 のプログラムを使用して、下記の機能を実装しなさい。

- ① 敵を 10 体出す。
- ② 敵とプレイヤーの距離が 0.5 以下になったら敵が追いかけてくるようにする。
- ③ パックマンと敵が衝突したらゲームオーバー表示を行う。

ゲームオーバーの表示は下記のようにメッセージボックスを使用する。

```
MessageBox(NULL, “ゲームオーバー”, “残念 “, MB_OK);
```

- ④ パックマンがすべての餌を食べ終わったらゲームクリア表示を行う。

ゲームクリアの表示は下記のようにメッセージボックスを使用する。

```
MessageBox(NULL, “ゲームクリア”, “おめでとう “, MB_OK);
```

③までできたら 100 点。④は③までができた人への追加お題になっています。

メンバ変数かグローバル変数を追加して、食べた餌の数を記憶しておく必要があ 308A

皆さんがまだ習っていない要素が増えるため難易度が上がります。

是非チャレンジしてみてください。