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);

1. **パックマンがすべての餌を食べ終え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下さい。