はじめてのゲーム制作

# ちゃぷたー１　たいとる画面を作ろう

レシピ

1. IGameObjectを継承したTitleクラスを作成する。

2. TitleクラスでAssets/sprite/title.pngを表示するプログラムを書く。

3. Titleクラスのインスタンスをmain.cppで生成する。

どこでインスタンスを作るのか、しっかり考えるんじゃぞ



完成動画



参考資料

1. Sample/Sample\_06

2. ゲームプログラミングの教材.pdfのLesson 17\_1～Lesson 17\_8

# ちゃぷたー2　インゲームに遷移しよう

レシピ

1. IGameObjectを継承したGameクラスを作成する。

2. TitleクラスにUpdate関数を追加して、Aボタンが押されたらGameクラスのインスタンスを作成する処理を実装する。

いらニャいインスタンスを捨てるのを忘れるニャよ。おれは捨てるニャよ！



完成動画



参考資料

１. ゲームプログラミングの教材.pdfのLesson 17\_1～Lesson 17\_8

# ちゃぷたー3　たいとる画面に戻れるようにしよう

レシピ

1. GameクラスにUpdate関数を追加。

2. GameクラスのUpdate関数の中で、コントローラーのバックボタンが押されたら、Titleクラスのインスタンスを作成する処理を実装して、タイトル画面に戻れるようにする。セレクトボタンが押されたかどうかは

下記のようなコードで判定できる

|  |
| --- |
| if( Pad(0).IsPress( enButtonSelect ) == true ) {  //ここにセレクトボタンが押されたときの処理を書くのじゃ。  } |

いらニャいインスタンスを捨てるのを忘れるニャよ。おれは捨てるニャよ！(大事なので２回言った)



完成動画



参考資料

１. ゲームプログラミングの教材.pdfのLesson 17\_1～Lesson 17\_8

# ちゃぷたー3　インゲームでプレイヤーを表示しよう

レシピ

1.　カメラが必要になるので、GameCameraクラスを作成する。

2.　GameCameraクラスのコンストラクタで、カメラに注視点、視点などを設定してカメラを更新する。

3.　Gameクラスのコンストラクタで、GameCamreaのインスタンスを作成する。

4.　Playerクラスを作成する。

5.　PlayerクラスにmodelData/unityChan.cmoファイルを表示する処理を追加する。

6.　Gameクラスのコンストラクタで、Playerクラスのインスタンスを作成する。

7. タイトル画面とインゲームを行き来して、リソースの開放忘れなどが起きていないか、しっかりと確認する。

NewGOで作ったインスタンスはDeleteGOで破棄するんやで。デストラクタで破棄するニャ。



用語集

　コンストラクタ

　　→インスタンスが作られたときに自動的に呼ばれる関数。

デストラクタ

　　→インスタンスが破棄されるときに自動的に呼ばれる関数。

完成動画

参考資料

１.　Sample/Sample\_00

２.　ゲームプログラミングの教材.pdfのLesson\_00\_2～Lesson\_00\_3

３.　ゲームプログラミングの教材.pdfのLesson\_16\_7