

制作演習_課題 04

パックマンのプログラムのリファクタリングを行います。

1. リファクタリングとは？

ソフトウェアの外部仕様を変更せずに内部仕様を変更することです。

→要するに？

→ユーザーが遊んだ時の、ゲームの動作は一切変更せずに、プログラムの設計や実装だけ変更すること。ユーザーからすると何も変わらない。

→なんのためにするの？

→プログラムの設計や実装を整えることによって、続編の製作や、バージョンアップなどのときに、プログラムの変更を行うのが容易になるから。

2. 今回のリファクタリングの内容

今回の課題で行うリファクタリングは下記の点となります。

- ・ **CPlayer** というクラスを作成して、プレイヤーに関する処理、変数をまとめる。

エネミーや食べ物はすでに、クラス化されています。

Enemy.h、Enemy.cpp、Food.h、Food.cpp を参考にしながらリファクタリングを行ってください。