|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| クラス番号 | 3E01SP | 氏名 | 井上颯騎 |
| 進捗報告：  プロジェクトの作成。Gitでの管理を開始。<https://github.com/KoreanGinseng/CreativeWork_M>  シーンマネージャーを作成。各シーンの管理、フェードの演出導入。  アセット管理の作成。  テクスチャや、音楽、フォントなどのアセットの管理をし、一度読み込めばどのファイルからでも呼び出し可能にした。  操作方法がマウスのみなので頻繁に使うことになるボタンクラスの作成。  ウィンドウのサイズ変更、最前面に表示/解除する、タイトルバーの表示/非表示処理の作成。  プロジェクトの変更。移行。  企画書の書き直し。  MidiInputの取得。MidiOutputの作成。  Midiファイルからデータを取得するクラスの作成。  Midiファイルの取得データからノーツ情報を生成。  ノーツ情報から譜面データを作成。  譜面データをゲームシーンにて描画。  落下速度を計算してサイズを変更後にノーツを落下。  ノーツの先頭が鍵盤の上部に達した時点での判定を作成。  各Hit情報を作成。リザルト画面で結果を描画。  SMFのトラックごとに譜面を作成し、プレイする譜面を選択できるようにした。  自動演奏の仕様をコンボカウントしないように変更した。  チャンネル別に音を再生する、音色を変更する部分を作成中。  ノーツの落下速度をBPMによって変更したいが計算式がわからず悩み中。  現在の落下速度はBPMには依存していないが、BPMによってノーツの長さは変わるようになっている。  各画面に遷移するためのキーの操作方法を描画。 | | | |
| MidiOutでチャンネルごとに音色を変更、音を出力できるように変更した。  トラックデータから追加で音色データを取得すようにした。  トラックデータごとにデータを保存するようにデータ構造を変更した。ここでの変更が大きかったので時間がかかってしまった。  前回悩んでいた計算は解決したがまだ実装していない。  鍵盤の範囲を設定して範囲外に振ってくるノーツは自動で演奏するように設定できるようにした。  演奏中以外のトラックは自動で演奏するようにした。 | | | |