|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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。 | | | |