

移動処理

操作キャラクターをキーボードやゲームパッドで操作し、移動を行う処理を追加していきます。

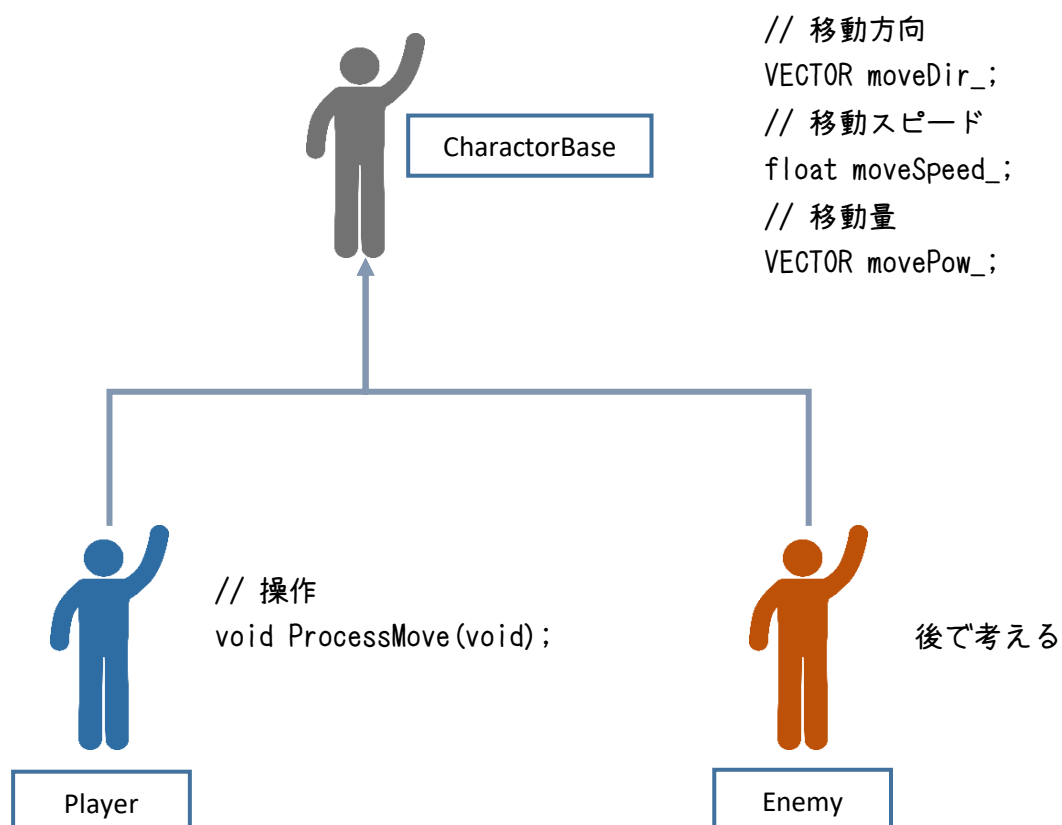
移動するためには、
移動方向、移動スピード、移動量が必要になります。

通常であれば、Playerクラスにメンバ変数を追加していきますが、
今回の設計の場合、Playerクラスに何かの実装を行う際に、
CharactorBaseやEnemyのことも視野に入れて、考えていく必要があります。

Playerに実装する機能が、Enemyにも必要かどうか考え、
必要だったら、共通機能になりますので、CharactorBaseに実装します。

移動に必要な上記3つのパラメータは、
移動する際に必要な情報なので、エネミーにも必要。

一方、キーボードやゲームパッドによる操作は、
エネミーには必要ありませんので、Player独自の移動処理となります。



Player.h

～ 省略 ～

private:

～ 省略 ～

// 移動速度(通常)

static constexpr float SPEED_MOVE = 5.0f;

// 移動速度(ダッシュ)

static constexpr float SPEED_DASH = 10.0f;

// 操作

void ProcessMove(void);

Player.cpp

void Player::Update(void)

{

// 移動操作

ProcessMove();

// 移動処理

transform_.pos = VAdd(transform_.pos, movePow_);

// 3Dの基礎情報更新

transform_.Update();

// アニメーション更新

animationController_>Update();

}

【要件①】

3DWorldを参考に、キャラクターの移動処理をProcessMove関数内に実装すること。

キーボード操作は、WASD。

ゲームパッドは、左アナログスティック。

両方に対応すること。

【目標①】

現時点では、カメラは移動しなくてよい。



【要件②】

移動時は、RUNアニメーションを行い、

停止時は、IDLEアニメーションを行うこと。

【目標②】



【要件③】

ダッシュボタンを押下しながら移動を行うと、
FAST_RUNアニメーションを行い、移動速度も速くなるようにすること。

ダッシュボタンは、
ゲームパッドはRT(右トリガー)、キーボードは右Shift。



【目標③】

