

Hero of dungeon

吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科 2年 加藤瑞葵

開発環境：Visual Studio 2015 , C++ / DirectX9

制作期間：2021年11月 ～ 2022年4月現在（約3か月）

ジャンル：3Dアクションゲーム

制作人数：1人

アピールポイント1 テクスチャのパスを外部で管理

```
6 //テクスチャ最大数
7 TEX_NUM = 5
8
9 //空
10 PAS = data/TEXTURE/sky.jpg
11 NAME = TEX_TYPE_SKY
12
13 //ダンジョンの床
14 PAS = data/TEXTURE/DungeonFloor_01.jpg
15 NAME = TEX_TYPE_DUNGEON_FLOOR
16
17 //ダンジョンの壁
18 PAS = data/TEXTURE/wall_01.jpg
19 NAME = TEX_TYPE_DUNGEON_WALL
20
21 //ダンジョンの柱
22 PAS = data/TEXTURE/pillar_01.jpg
23 NAME = TEX_TYPE_DUNGEON_PILLER
24
25 //メッシュ軌道
26 PAS = data/TEXTURE/trajectory.png
27 NAME = TEX_TYPE_MESH_TRAJECTORY
28 [EOF]
```

テクスチャの最大数を取得

テクスチャのパスと使う
テクスチャを指定するために
使う**名前**を取得

std::vectorを使用し、

パスの長さとしてテクスチャの数を**動的に確保**！

さらに！

std::mapを使用し、

テクスチャ番号と名前を結びつける！

メモリが圧迫されない！

アピールポイント2 デザインパターンを調べて実装

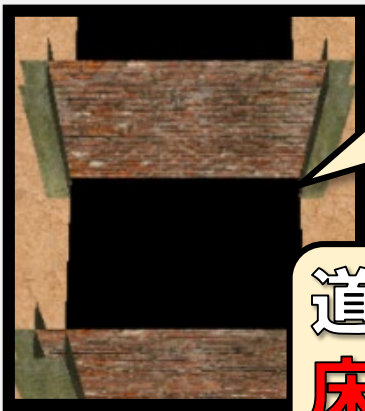
シングルトンパターンを実装！

Managerクラス

プロジェクトの中に
1つだけあればいい...

シングルトンパターンを使用することで
複数生成されることを防げる！

ビルダーパターンを実装！



壁となる部屋は
壁と支柱を生成

道となる部屋は
床、支柱、敵を生成



様々なパターンの部屋を
簡単に作ることができる！