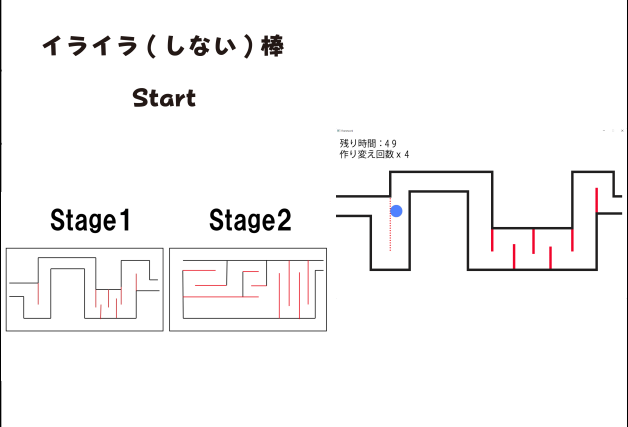


ポートフォリオシート

氏名	畑中 龍之介	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
作品名	イライラしない棒	作品画像	
ジャンル	ミニゲーム		
プラットフォーム	PC		
開発環境	Visual Studio Dxlib		
使用言語	c++		
制作期間	4か月 2020年11月～2020年2月		
チーム人数	2人		

■概要

イライラ棒の障害物を自分で選択して削除することでイライラしないでクリアできるゲームです。
しかし、減らせば減らすほどスコアが下がるので、その駆け引きが面白いです。

■目的

- 1, ゲーム開発の流れを知ること。
- 2, c++での開発に慣れる。

■アピールポイント

○完成させるための工夫
冬休みの間も1日1チケットのレギュレーションを講師の先生との間に設けることで、自分のさぼりを防止し、期日以内にゲームを完成させることが出来ました。

■改善点

○あたり判定
プレイヤーと壁とのあたり判定をプレイヤーの上下左右の点の位置で取っているのですが、角に斜めから当たると、判定しないという仕様になっています。なので、プレイヤーの中心座標壁の距離で取得するのが良いと思います。

○オブジェクト指向
プレイヤークラスが壁とマップの情報を参照していてあたり判定をプレイヤーが行う仕様になっています。プレイヤーは壁やマップのことを知る必要が無いので、あたり判定は別クラスを作って行うべきだと思います。

■GitURL

<https://github.com/MoAI-199/FirstProject>