

ギミックのリファレンス

2018年4月24日 0:11

使用方法だけ知るなら・・・

Task_Game.cpp Initialize()

①Cm.AddChild(&〇〇.hitBace);	当たり判定をcmに認識させる
②Create(Vec2,Vec2)を使用する	Vec2 当たり判定座標値, Vec2 大きさ
③Set_pointa()を使用する	当たり判定の瞬間にvectorに格納します

Update()

④CheckHit()を使用する	当たり判定後のモーションを呼び出す
------------------	-------------------

例 加熱機の場合

```
Cm.AddChild(&kanetuki.hitBace);  
If(kanetuki.Create(Vec2(64 * 18,64* 15),Vec2(64,64)))  
{  
    Kanetuki.Set_pointa();  
}  
Update()内  
Kanetuki.CheakHit();
```