

# 扇風機クラスについて

2018年5月3日 23:04

インスタンス化してゲーム上でギミックを追加する手順

Game::Initialize()

必要な情報： ※スイッチの情報も必要です

Vec2 扇風機の座標の設定する。

Float 扇風機の風を送る範囲を設定する。

スイッチ.Initialize(初期座標);

扇風機.Initialize(){初期座標値,扇風機の風を送りたい範囲,扇風機の向き,スイッチの切り替えフラグ};

Cm.AddChild()を追加 スイッチ用と扇風機用

アドレス値を渡す

スイッチ.SetTarget(&扇風機);

スイッチのモーション スイッチ.ON\_OFF(); ※2つで1セット