

2020/03/12

神戸電子専門学校

エンターテインメントソフト学科

岡井 和磨

作品名	UNSUNG HUNTER
開発言語	C++
ライブラリ	DirectX9.0c json11
開発環境	Microsoft Visual Studio 2019
開発人数	1 名
開発期間	約 6 ヶ月
使用ツール	Blender2.79 GIMP2.10.12
苦労した点	<p>苦労した点は、2 つあります。</p> <p>1 つ目は、矢がオブジェクトに刺さる処理です。行列の計算は非常に苦手でした。そこで、少しでも克服したいと考えインターネットを使って少しずつではありますが勉強しました。</p> <p>このおかげで、今では苦手意識が無くなり作業効率が向上しました。</p> <p>2 つ目は、敵の AI です。作業に取り掛かった際は、一つのクラス内に書いていました。しかし、敵の行動が増えるにつれ、徐々に肥大化し、作業効率が悪くなりました。そこで、インターネットで良い方法がないか検索し、ステートマシンというものを知りました。初めてということもあり、なかなかうまくいかず、躓く事が多かったです。そこで通学時間などを使用し、分からないところはどこなのか小さく分解し、少しずつ解決をしていきました。苦労はしましたが、その分多くの知識を得ることができました。また、見やすくなったおかげで作業がしやすくなり、管理がしやすくなりました。</p>