

# オブジェクト指向プログラミングレポート課題

5422007 千本木悠 5422009 本江拓海 5422020 池田悠星

2024 年 8 月 1 日

## 1 システムの概要

## 2 クラス設計の指針

## 3 クラス設計の詳細

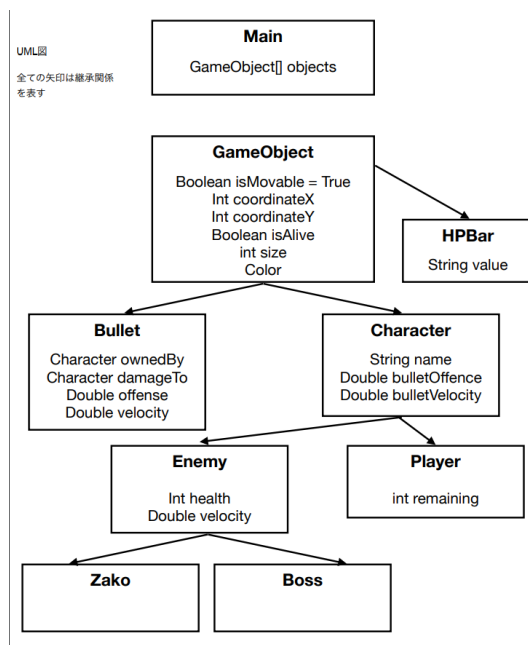


図 1 クラス設計図

Main クラスでゲームのウィンドウや各オブジェクトの設定を行っている。  
GameObject クラスではゲームのオブジェクトを管理する。

HPBar クラスは HP バーを管理する.

Character クラスでは登場するキャラクターを表す.

Bullet クラスでは Character が打つ弾 1 つ 1 つを表す.

Enemy クラスは敵キャラを表す.

Player クラスはプレイヤーを表す.

---

Main.java (クラス main, クラス gamePanel)

util.java (クラス util)

GameRegistrer.java (クラス GameRegistrer)

GameObject.java (クラス GameObject)

Bullet.java (クラス Bullet)

## 4 実行結果

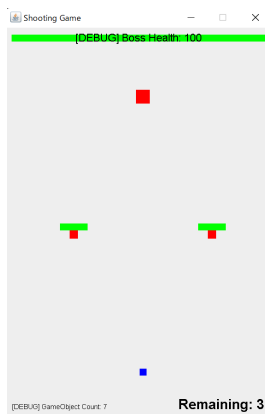


図 2 実行画面 1

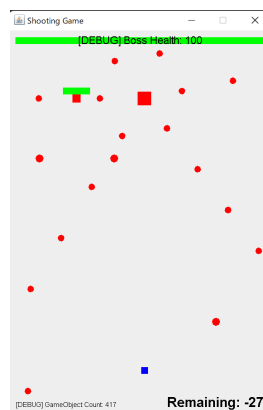


図 3 実行画面 2

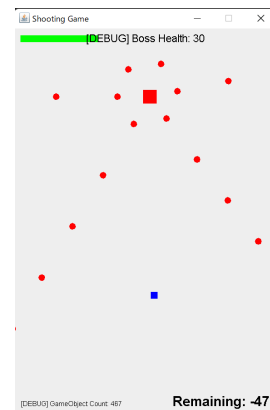


図 4 実行画面 3

## 5 クラス設計に対する考察

## 6 ソースコード

コードを GitHub に掲載した．URL を以下に示す．

[https://github.com/Piertotum-Locomotor/kthr\\_shooting](https://github.com/Piertotum-Locomotor/kthr_shooting)

## 7 担当箇所