

前ページの各クラスおよびフィールドの説明

**GameObject:** ゲームのオブジェクトを総括する

isMovable 動くかどうか

coordinateX x座標

coordinateY y座標

isAlive 表示するか

Size サイズ

Color 色

**HPBar:** HPバー

value 値

**Character:** 登場するキャラクター

name 名前

bulletOffense 弾の攻撃力

bulletVelocity 弾の速度

**Bullet:** Characterが打つ弾一つ一つ

ownedBy 誰が打った弾か

damageTo 誰にダメージを与えるか EnemyまたはPlayer

offense 攻撃力

velocity 速度

**Enemy:** 敵キャラクター

**Zako**

**Boss**

health 体力

velocity 動く速度

**Player:** プレイヤー

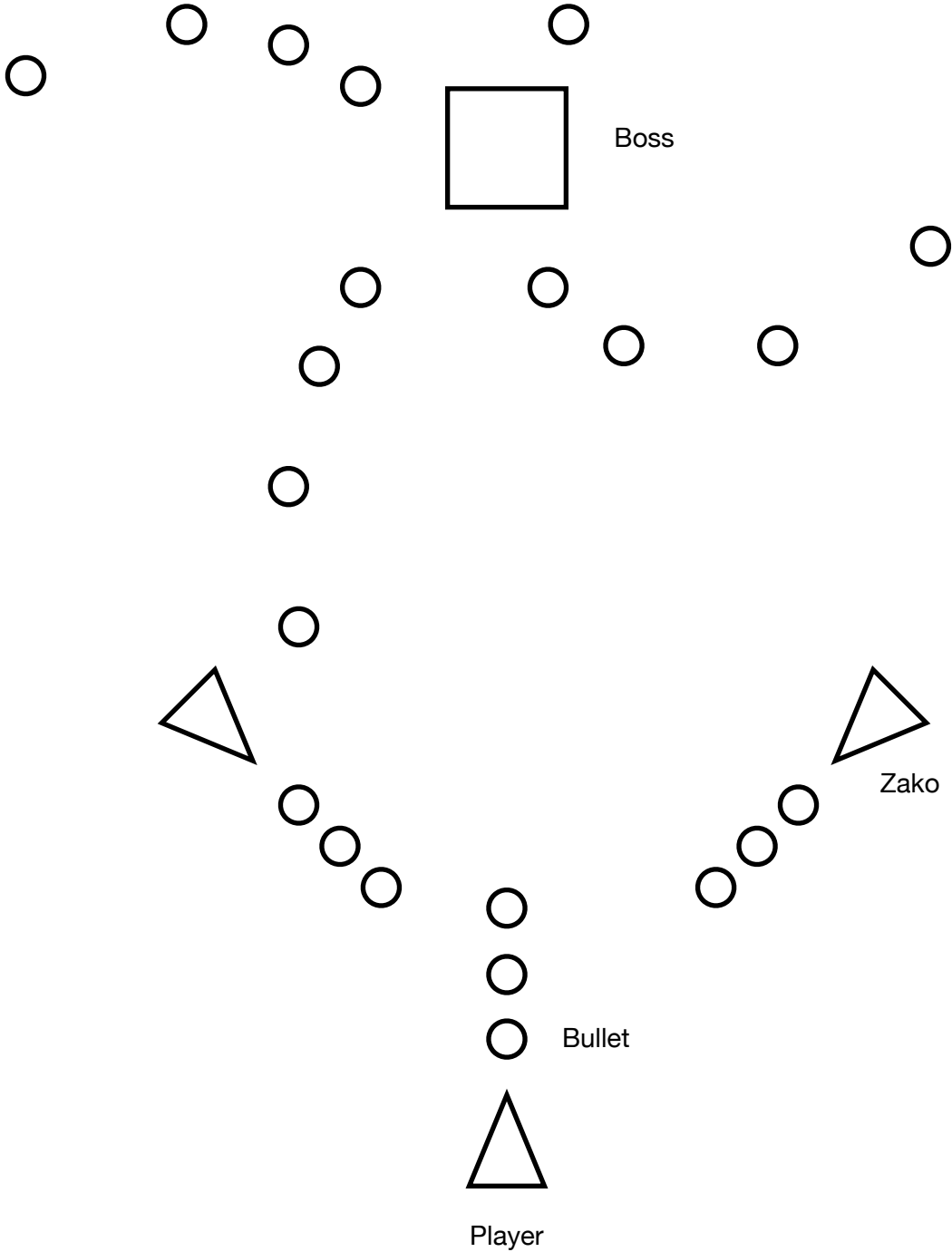
remaining 残機数

備考: マウスで動かす



目標とするゲーム画面

HP Bar



残機: 3