

前ページの各クラスおよびフィールドの説明

Main: ゲームオブジェクトを管理する

objects ゲームに登場するすべてのオブジェクト

Collide(): ゲームに登場する全オブジェクトについて二重ループを回し、ぶつかっているか走査

GameObject: ゲームのオブジェクト

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

メソッド

Static Create(): インスタンスを作る

各フィールドに対するゲッターとセッター

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

メソッド

Shoot(Character damageTo, double offense, double velocity): 弾を打つ Bulletインスタンス生成

TakeDamage(double value): valueのダメージを受ける BulletのCollided()から呼び出される

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

Collided(): あるGameObjectとぶつかったときに、MainのCollide()から呼ばれるメソッド

Enemy: 敵キャラクター

Zako

Boss

health 体力

velocity 動く速度

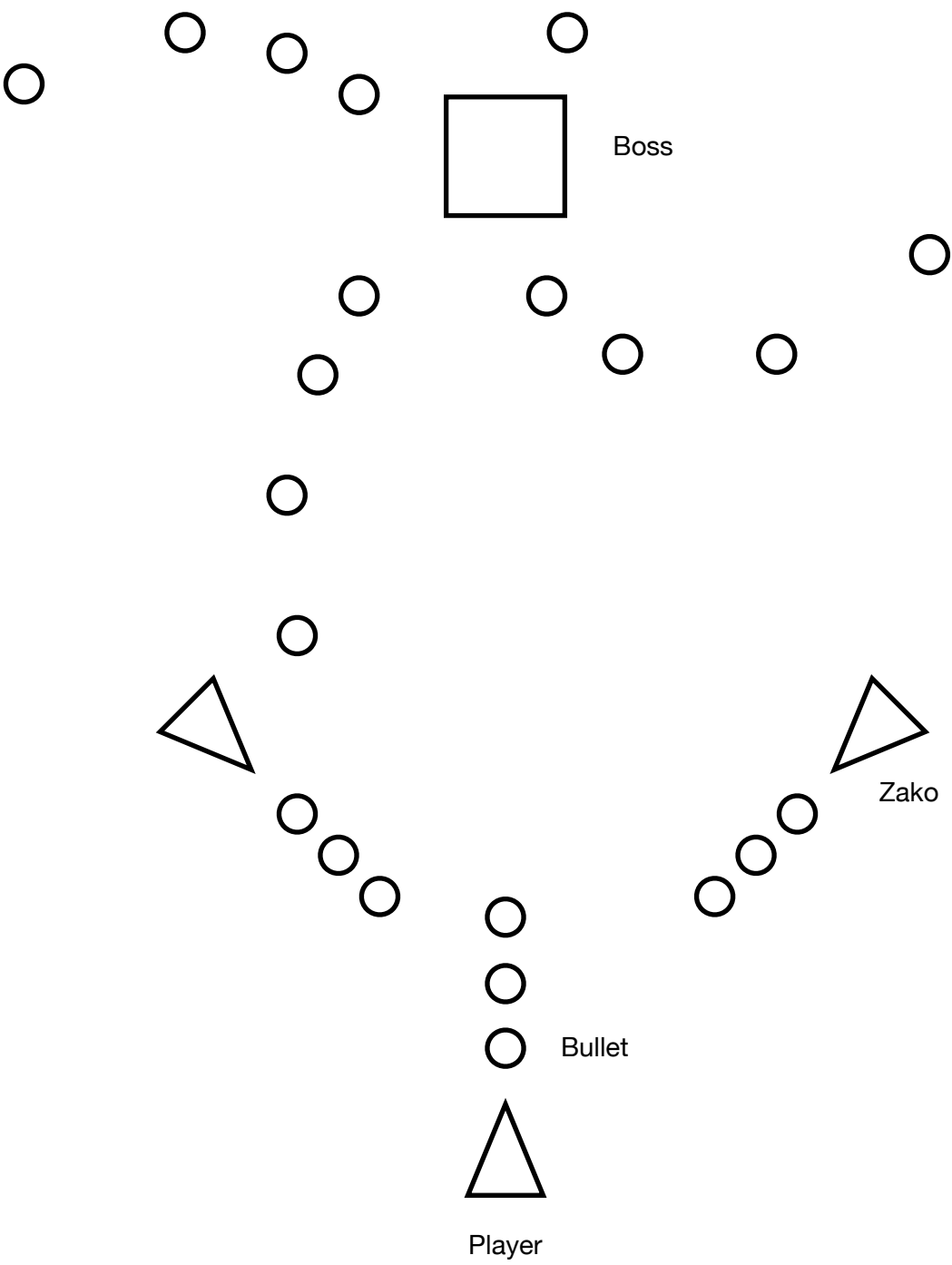
Player: プレイヤー

remaining 残機数



備考: マウスで動かす

HP Bar



残機: 3

目標とするゲーム画面