

3D迷路

メディア情報学プログラム 2年後学期
2年後学期 「プログラミング演習」
J1クラス グループ1

2210046 板橋征己

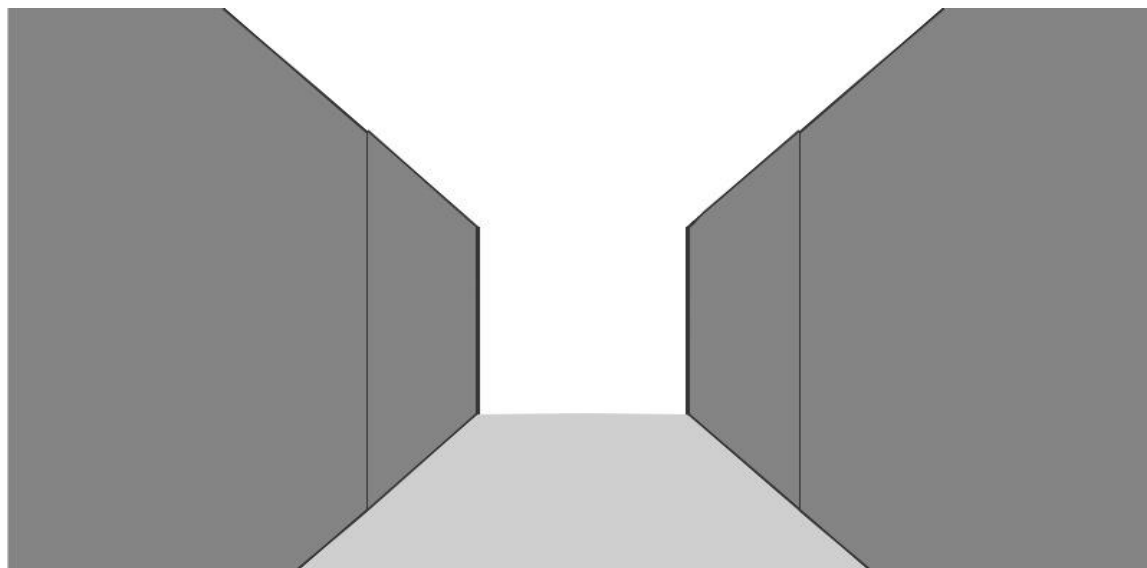
2210018 阿部龍之介

2210306 佐藤玲瑠

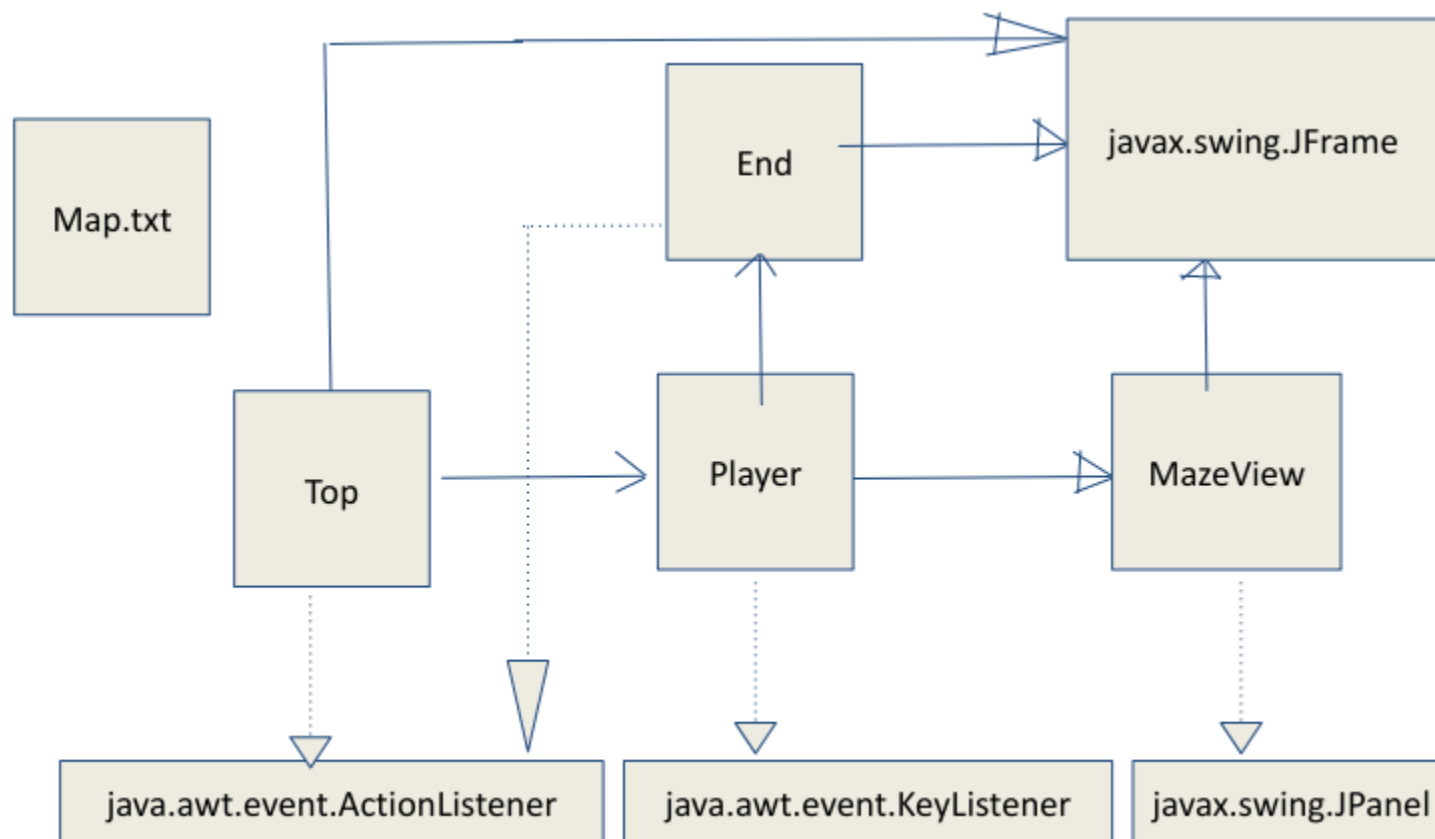
プログラムの概要

- ・ **特徴**

- 矢印キーを用いた1人称視点の3D迷路ゲーム
- 難易度が最初に設定可能



プログラムの構成



担当分担

佐藤

- MazeViewクラスの作成
- 作成したクラスの統合. 最終調整

板橋

- Playerクラス、Endクラスの作成
- プレゼンテーション作成

阿部

- Top画面の作成
- Map.txtの作成
- プレゼンテーション作成

佐藤担当分

<MazeViewクラスの作成>

- ・ Playerクラスから受け取ったマップ配列とプレイヤーの座標から擬似的な3Dモデルを作成した。

<統合作業、最終調整>

- ・ 各々が作成したクラスファイルの統合作業を行った。
- ・ ゲーム開始から終了までの一連の動作の完成。

板橋担当分

<Playerクラスの作成>

- ・ 上下キーでプレイヤーの移動、左右キーで方向転換を行うようにした。

<クリア画面(Endクラス)の作成>

- ・ ゴール地点に到達したらクリア画面を表示。文字が光って見えるようにした。

阿部担当分

<Top画面の作成>

- ゲーム開始時に3段階難易度を選択できる
- 文字のデザインを工夫した

デモ と 質疑応答 の時間.

ご清聴ありがとうございました

