

テーマ：最低限必要な要素の抽出とキーボード設定

<必要な要素>

※マウスとキーボード両方実装してみていいほう採用する？

・ **プレイヤー基本操作（キーボード）**

→a（左） s（後） d（右） w（上）

・ **アイテム取得**

→当たり判定使用して、接触したらスペースで取得

・ **アイテム使用**

→アイテムボックスを UI としてだしておく。

（ファンクションキーを使用。取得したら 1 番左は F1 キー以降順に F2・・・）

・ **シーン移動**

（ペンギンステージは 3 つの島に分けて海を隔てて分ける）

→シーンを移動するときはウィンドウを出して(y : yes / n:no)

・ **メニュー画面の実装**

→esc ボタンでメニュー画面出す（esc を押したメニュー画面の時マウスカーソルがでる）

※メニュー画面内容

⇒ヘルプ（コマンドの操作方法）

セーブ（セーブの個数：4 つ）

ロード

ゲーム終了

次回：今回の続き（今回話した以外で必要な要素の抽出）

プログラミングするうえでのルール決定（変数の書き方など）

担当決める