

アピールシート

開発環境:visual studio 2015 DirectX9

開発期間:6月～9月末

ジャンル:**3Dアクションシューティング**

コンセプト

キャラ交代で連携する駆け引き

駆け引き

身を守る

攻撃に使う

倒す

簡単な全体図

敵

2P

1P

力の入れた処理

ファイルクラス

リスト構造

オブジェクトの座標や向き テンプレート関数で実装

X位置	Y位置	Z位置
0	0	1000
0	0	-1000
1000	0	0
-1000	0	0
1200	0	1200
1200	0	-1200
-1200	0	1200
-1200	0	-1200

```
//CSDNプロジェクト読み処理
//=
template<class T> T*File::ObjectLoad(const char* filename)
{
    int c = 0; // 1文字ずつ確認する変数
    int column = 1; // 行数を入れる変数
    int line = 0; // 行数を入れる変数
    char a[1000]; // 1行分の文字列
    FILE *pFile; // ファイルポインタを宣言

    if (fopen_s(pFile, filename, "r") != 0)
        return 0;
    while (fscanf_s(a, "%c", &c) != EOF)
    {
        if (c == '\n')
        {
            line++;
            column = 1;
        }
        else
        {
            column++;
        }
    }
    return 0;
}
```

空のオブジェクトがあった

```
for (int nCount = 0; nCount < MAX_OBJECT; nCount++)
{
    if (a_apoObject[nCount] == NULL)
    {
        // 空白を記憶
        a_apoObject[nCount] = this;
        a_nID = nCount;

        // 総数を増やす
        a_nNumAll++;

        // 処理を振る
        break;
    }
}
```

必要な時だけ作られる

```

    if (m_pTop == NULL)
    { // 先頭の場合のとき
        // 先頭として保存
        m_pTop = this;
    }
    else
    {
        // 前のオブジェクトを設定
        this->m_pPrev = m_pCur;

        // 次のオブジェクトを設定
        m_pCur->m_pNext = this;
    }

    // 最後尾として保存
    m_pCur = this;
}

```

モーション設定

走りモーション

```

移動モーション
-----
MOTIONSET #
  LOOP = 1          # ループするかどうか[0:ループあり]
  NUM_KEY = 4        # キー数
  KEYSET #
    FRAME # 8
    KEY # [ 0 ]
    POS = 0.00 1.00 0.00
    ROT = -0.37 -0.10 0.00
    END_KEY #
  KEY # [ 1 ]
  POS = 0.00 0.00 0.00

```

