

・動作環境

Windows10、x64

・製作期間

3 カ月程度ですが、一作目のコードを再利用している部分が多いです。

・担当箇所

個人作成であるため、掲載したコードはすべて私が担当しました。

・アプリについて

ステージ毎に一つ配置された宝箱から宝を取得することが目的です。移動やジャンプ、ステージにあるギミックを利用して、取得します。カエルと人を操作出来ますが、宝を取得できるのは人だけです。



宝箱

宝箱の中身の品質は時間とともに低下していきます。出来るだけ短い時間で宝を取得すると、良い宝が取得できます。



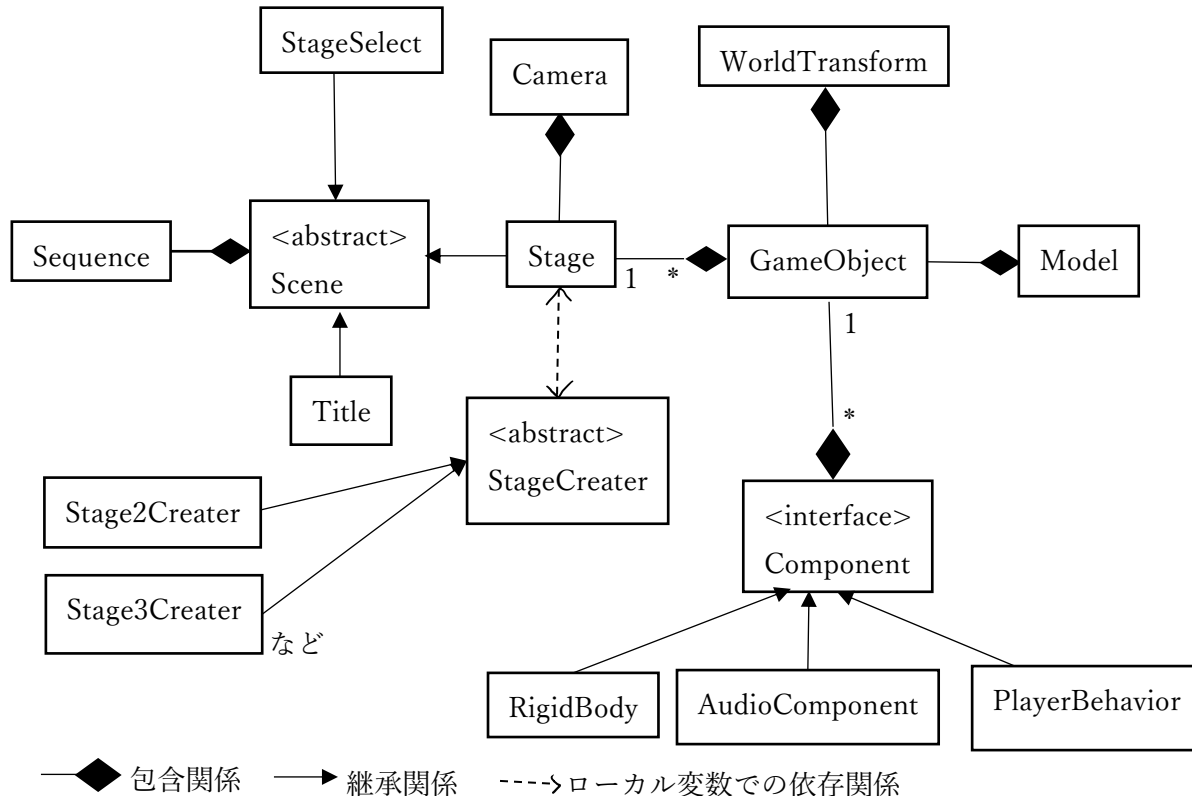
低品質
高時間



高品質

・設計

一部のクラス関係図を以下に示します。



Sequence クラス

このクラスは Scene クラスの更新関数や描画関数を呼びだす。包含している Scene クラスの実際の型が現在のゲームシーンとなる。mScene->Update()の戻り値である、Scene クラスのポインタを用いて、ゲームシーンの交換をする。

Stage クラス

Scene クラスの更新関数や描画関数を実装している。またゲームシーンに配置するオブジェクトを作成する関数を提供する。StageCreator クラスに自身のクラスを引数として渡すことで、StageCreator クラスにオブジェクト作成関数でステージを作ってもらう。

GameObject クラス

WorldTransform や Model クラスを包含して、位置情報や見た目を定義する。また、Component のハッシュを包含している。GameObject は全ての Component の更新関数を呼び出す。つまり、GameObject の振る舞いは包含している、Component の更新関数の内容で定まる。Component は AddComponent 関数を通して追加する。