**プロトタイプ仕様書**

**Unityバージョン・・・**Unity 2018.3.6f1 (64-bit)

**画面サイズ　　　　　　１６：９**

**・プレイヤーの移動**

**・攻撃の実体化**

**・オブジェクトの実体化**

1. **プレイヤーの移動**

→キー　　　　・・・左移動

←キー　　　　・・・右移動

スペースキー　・・・ジャンプ

Ａキー　　　　・・・球発射

弾の発射はプロトの段階では無限に打ててよい

ただし、上限の設定を組み込んでおくこと

その他、移動量やジャンプの大きさも後から変更が利くように設計する（SerializeFieldでもＯＫ）

1. **攻撃の実体化**

光が当たっているなら攻撃が実体化、当たってないならすり抜ける

ポリゴンコライダー２Ｄを使用して、プログラム上で当たり判定の範囲を変えれるようにすること

実際に敵を倒さなくても、DebugLogで状態が分かればよい

1. **オブジェクトの実体化**

光が当たってオブジェクトの実体化、当たっていないならすり抜ける

光が少しでも当たっていればそのオブジェクトは実体化する

〇　　　　　×　　　　　　〇

地面とオブジェクトは見た目で違いが分かるようにする

地面とオブジェクトは分けておく（tagなどをつけておくと便利？）