

情報理工学域 メディア情報学プログラム プログラミング演習 最終レポート

DX2 グループ 11
2411593 斎藤寛仁
2411603 佐々木晃誠
2411712 Puller Stefano Daniele

2026 年 2 月 18 日

1 概要説明

2 設計方針

3 プログラムの説明

3.1 斎藤担当

3.2 佐々木担当

3.3 Puller 担当

4 実行例

5 考察

6 感想

7 付録 1：操作法マニュアル

ゲームを起動すると、タイトル画面が出てきます。Space キーを押してスタート画面に移り、再度 Space キーを押すことでゲームが始まります。

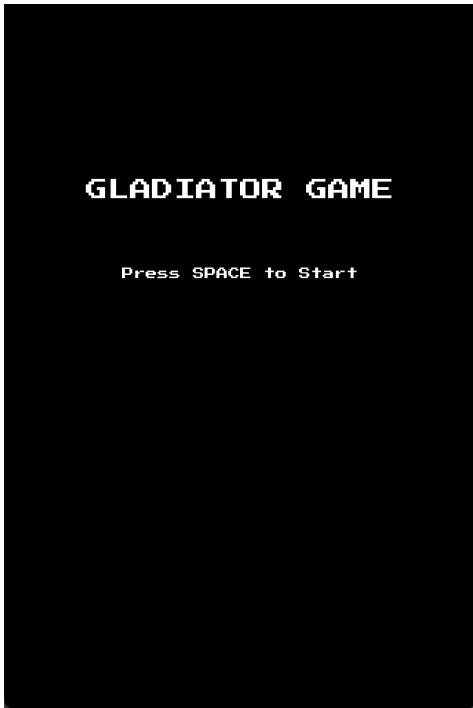


図 1: タイトル画面



図 2: スタート画面

次に、プレイ中のキー操作について説明します。

表 1: プレイ中のキー操作

移動	カーソルキー	画面全体を縦横無尽に移動。
攻撃	Space キー	長押しで連射が可能。
一時停止、再開	P	プレイ中に押すことでゲームを一時停止、再度押すことでゲームを再開。
特殊スキル	1,2,3	各ステージのボスを倒すことで手に入る特殊スキルは、それぞれ 1,2,3 を押すことで発動。

ゲームオーバー時には、C を押すとゲームをもう一度プレイ (Continue) でき、Q を押すとゲームをやめる (Quit) ことができます。



図 3: ゲームオーバー画面

(文責：佐々木)

8 付録2：プログラムリスト