

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

私たちのグループは、シンプルなシューティングゲームを作成しました。画面上部から敵がランダムに降りてきて攻撃します。敵を躊躇したり、矢を放って敵を迎撃します。敵を倒すことでスコアが上昇し、一定のスコアに達するとボスが登場します。各ステージのボスを倒すことで、次のステージに移動します。ボスを倒すとそのキャラの特殊スキルを自分の能力として使うことができるようになります。プレイヤーのライフが 0になるとゲームオーバーです。

基本的なキー操作は移動と攻撃で、カーソルキーで移動し、Space キーで矢を放って攻撃します。プレイ中に一時停止することも可能です。

プレイヤーのライフは 3 が上限で、敵に当たるか敵の攻撃を受けると 1 減ります。ボスが登場したタイミングと、ボスを倒して次のステージに進んだタイミングでライフが全回復します。

プレイ画面の上部には、現在のスコアとステージ数、プレイヤーの残りライフが表示されています。特殊スキルは画面下部に順次追加されます。



図 1: プレイ画面

作業分担は、

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。

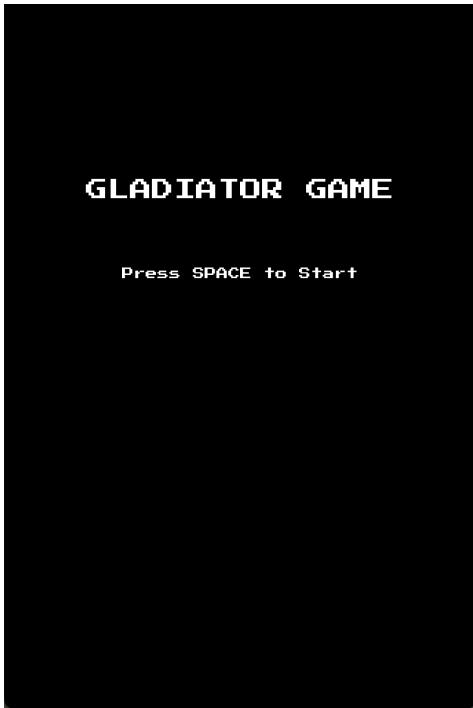


図 2: タイトル画面



図 3: 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 4: 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