・map.txt

height,width,layerNum

hitData,hitDate,…

chipID,chipID,..

height マップの高さ

width マップの幅

layerNum チップのレイヤー数

hitData 当たり判定 0:ENPTY, 1:BLOCK, 2:マップ移動マス

chipID マップチップのID

・mapObj.txt

fixObj,objName,obj\_x,obj\_y

fixObj アニメーションなし設置物

obj\_x 左上のマスx座標

obj\_y 左上のマスy座標

doorObj, doorName, door\_x, door\_y,door\_w,door\_h

doorObj 扉

door\_x 左上のマスx座標

door\_y 左上のマスy座標

door\_w 扉の幅

door\_h 扉の高さ

nextMap,mapName,x,y,boxNum,[box\_x,box\_y]…,[direction]

nextMap マップ移動マス

mapName 移動先マップクラス名

jp.ac.ynu.pp2.gh.progdung.map.handlers以下にある.

x 移動先座標x

y 移動先座標y

boxNum 移動マスの個数

box\_x 移動マスの座標

box\_y 移動マスの座標

direction 移動先での向き(省略可)

pcObj,objName,obj\_x,obj\_y, refToProgObj

pcObj PC

objName テクスチャ名(media/map/obj/pc/以下)

obj\_x 左上のマスx座標

obj\_y 左上のマスy座標

refToProgObj PCが操作するプログラムオブジェクト名

プログラムはプログラムオブジェクトごとに保存される.

progObj, objName, obj\_x, obj\_y, className

progObj プログラムオブジェクト

objName オブジェクト名

objName テクスチャ名(media/map/obj/pc/以下)

obj\_x 左上のマスx座標

obj\_y 左上のマスy座標

className オブジェクトの操作を定義するクラス名

jp.ac.ynu.pp2.gh.progdung.map.progobj以下