

説明

- ・ ソフトを更新する余裕もないので、ソースを公開します
どうしても修正したい不具合／追加したい機能がある場合に、自身で変更を行うことができます
- ・ VisualStudio 6.0-2017でビルド可能です(公開前に2017 Communityでビルド確認済みです)
- ・ Licence:NYSL Version 0.9982

A.本ソフトウェアは Everyone'sWare です。このソフトを手にした一人一人が、
ご自分の作ったものを扱うのと同じように、自由に利用することができます。

A-1. フリーウェアです。作者からは使用料等を要求しません。

A-2. 有料無料や媒体の如何を問わず、自由に転載・再配布できます。

A-3. いかなる種類の 改変・他プログラムでの利用 を行っても構いません。

A-4. 変更したものや部分的に使用したものは、あなたのものになります。

公開する場合は、あなたの名前の下で行って下さい。

B.このソフトを利用することによって生じた損害等について、作者は
責任を負わないものとします。各自の責任においてご利用下さい。

C.著作者人格権は ○○○○ に帰属します。著作権は放棄します。

D.以上の3項は、ソース・実行バイナリの双方に適用されます。

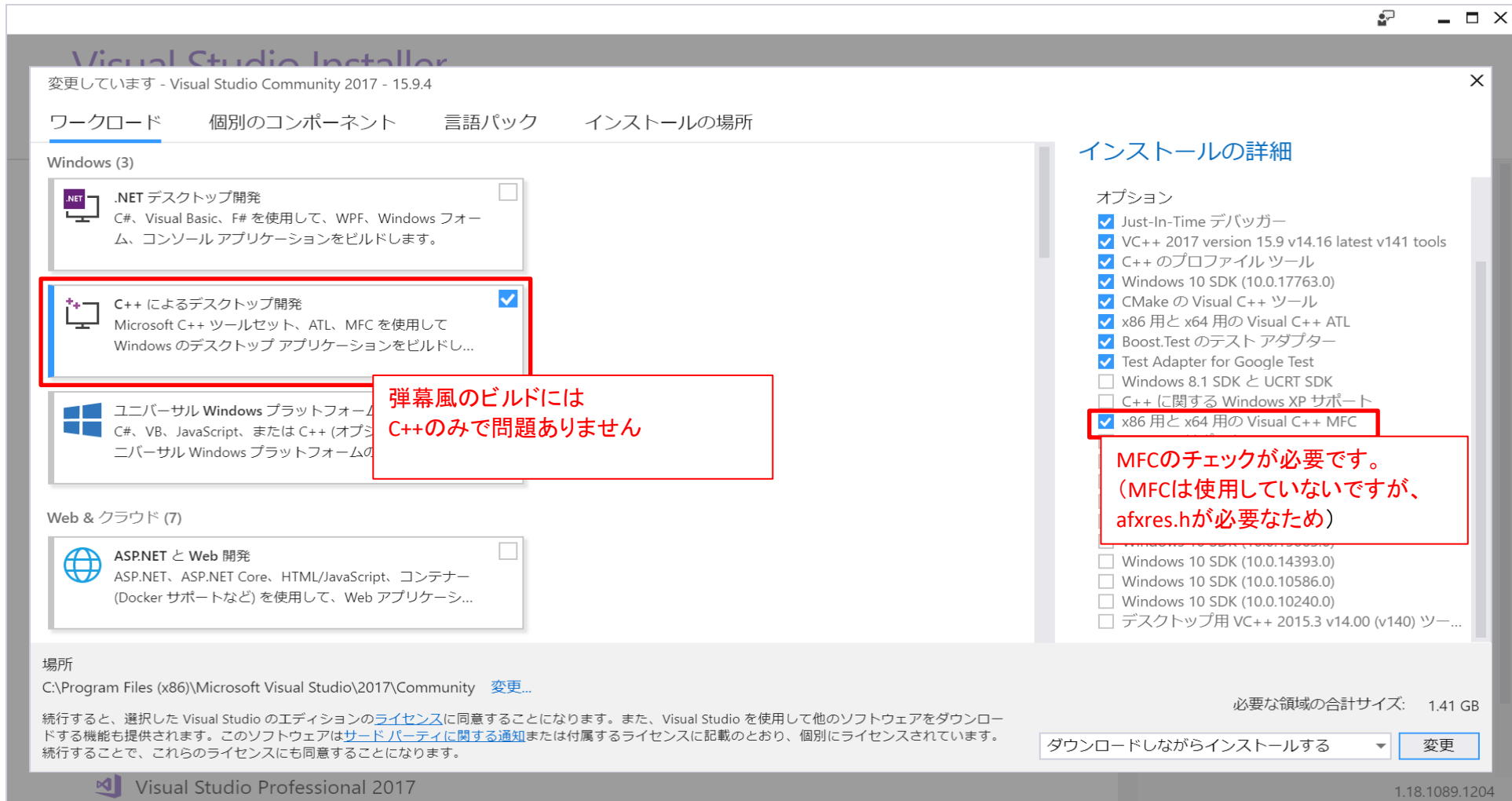
- ・ ビルド結果は、配布しているexeと同一にはなりません、ファイルアーカイブ機能のみ変更しています
- ・ 改変したexeを配布する場合、同名で配布しないようお願いします
(オリジナルと混同されないように、真・東方弾幕風、東方弾幕風ph3改 等、名称変更をお願いします)
- ・ 何年間も更新を重ねたソースなので、綺麗ではないですし、単独開発のためコメントも少ないです

VisualStudioインストール

VisualStudio6.0-2017のいずれでもビルドは可能です

VisualStudio 2017 Community版 インストール

Visual Studio 2017 Community版はMicrosoftサイトより無償でダウンロードできます



フォルダ構造

フォルダ	説明
GcProject	—
bin_ext	ビルド時に、FileArchiver.exeが出力される
bin_th_dnh	ビルド時に、th_dnh.exe/config.exeが出力される
DirectX9c	DirectX9.0cのライブラリを入れています
source	—
FileArchiver	FileArchiver.exeのソース
GcLib	—
ext	外部ライブラリ
gstd	標準ライブラリのソース
directx	DirectX機能のソース
TouhouDanmakufu	—
Common	東方弾幕風の共通機能のソース
DnhConfig	config.exeのソース
DnhExecutor	th_dnh_ph3.exeのソース
DnhViewer	DnhViewer.exeのソース

ソースファイル説明

ソースファイル	説明
GcProject/source	—
FileArchiver	—
Constant.hpp	ファイルアーカイバでの定数やヘッダの取り込み
FileArchiver.apx	—
FileArchiver.rc	ファイルアーカイバ画面リソース
LibImpl.cpp	ライブラリ機能の実実装
LibImpl.hpp	ライブラリ機能の実実装
MainWindow.cpp	ファイルアーカイバウィンドウ
MainWindow.hpp	ファイルアーカイバウィンドウ
resource.h	—
WinMain.cpp	ファイルアーカイバエントリポイント
GcLib	—
GcLib.hpp	共通ライブラリの一括include
directx	—
DirectGraphics.cpp	DirectGraphics機能
DirectGraphics.hpp	DirectGraphics機能
DirectInput.cpp	DirectInput機能
DirectInput.hpp	DirectInput機能
DirectSound.cpp	DirectSound機能
DirectSound.hpp	DirectSound機能
DxConstant.hpp	DirectX関係の共通定数
DxLib.hpp	DirectX機能の一括include
DxScript.cpp	DirectXオブジェクトのスクリプト操作
DxScript.hpp	DirectXオブジェクトのスクリプト操作
DxText.cpp	テキスト表示
DxText.hpp	テキスト表示
DxUtility.cpp	DirectX関連ユーティリティ
DxUtility.hpp	DirectX関連ユーティリティ
DxWindow.cpp	DirectXでつくるウィンドウ
DxWindow.hpp	DirectXでつくるウィンドウ
ElfreinaMesh.cpp	Elfreinaモデル操作
ElfreinaMesh.hpp	Elfreinaモデル操作
EventScript.cpp	イベントスクリプト
EventScript.hpp	イベントスクリプト
HLSL.hpp	HLSL
MetasequoiaMesh.cpp	メタセコイアモデル操作
MetasequoiaMesh.hpp	メタセコイアモデル操作
RenderObject.cpp	表示オブジェクト制御
RenderObject.hpp	表示オブジェクト制御
ScriptManager.cpp	DirectXのスクリプト操作
ScriptManager.hpp	DirectXのスクリプト操作
Shader.cpp	シェーダ
Shader.hpp	シェーダ
Texture.cpp	テクスチャ管理
Texture.hpp	テクスチャ管理
TransitionEffect.cpp	画面遷移管理
TransitionEffect.hpp	画面遷移管理
gstd	—
Application.cpp	ゲームループの制御
Application.hpp	ゲームループの制御
File.cpp	ファイル／アーカイブ／シリアライズ関連
File.hpp	ファイル／アーカイブ／シリアライズ関連
FpsController.cpp	FPS制御
FpsController.hpp	FPS制御
GstdConstant.hpp	共通定数
GstdLib.hpp	標準ライブラリー一括include
GstdUtility.cpp	共通のユーティリティ
GstdUtility.hpp	共通のユーティリティ

	Logger.cpp	ログ管理
	Logger.hpp	ログ管理
	MersenneTwister.cpp	メルセンヌツイスタ
	MersenneTwister.hpp	メルセンヌツイスタ
	Script.cpp	スクリプト
	Script.hpp	スクリプト
	ScriptClient.cpp	スクリプトをクラスから使用するための機能
	ScriptClient.hpp	スクリプトをクラスから使用するための機能
	SmartPointer.hpp	参照カウンタ方式スマートポインタ
	Task.cpp	タスク管理
	Task.hpp	タスク管理
	Thread.cpp	スレッド管理
	Thread.hpp	スレッド管理
	Window.cpp	ウィンドウ
	Window.hpp	ウィンドウ
	—TouhouDanmakufu	
	—Common	
	DnhCommon.cpp	東方弾幕風共通機能
	DnhCommon.hpp	東方弾幕風共通機能
	DnhConstant.hpp	東方弾幕風共通定数
	DnhGcLibImpl.cpp	東方弾幕風共通ライブラリ実装
	DnhGcLibImpl.hpp	東方弾幕風共通ライブラリ実装
	DnhReplay.cpp	リプレイ
	DnhReplay.hpp	リプレイ
	DnhScript.cpp	東方弾幕風共通スクリプト
	DnhScript.hpp	東方弾幕風共通スクリプト
	StgCommon.cpp	STGシーン共通
	StgCommon.hpp	STGシーン共通
	StgControlScript.cpp	STGシーン共通スクリプト
	StgControlScript.hpp	STGシーン共通スクリプト
	StgEnemy.cpp	STGシーン敵管理
	StgEnemy.hpp	STGシーン敵管理
	StgIntersection.cpp	STGシーン衝突判定管理
	StgIntersection.hpp	STGシーン衝突判定管理
	StgItem.cpp	STGシーンアイテム管理
	StgItem.hpp	STGシーンアイテム管理
	StgPackageController.cpp	パッケージ制御
	StgPackageController.hpp	パッケージ制御
	StgPackageScript.cpp	パッケージスクリプト
	StgPackageScript.hpp	パッケージスクリプト
	StgPlayer.cpp	STGシーン自機制御
	StgPlayer.hpp	STGシーン自機制御
	StgShot.cpp	STGシーン弾制御
	StgShot.hpp	STGシーン弾制御
	StgStageController.cpp	STGシーンステージ制御
	StgStageController.hpp	STGシーンステージ制御
	StgStageScript.cpp	STGシーンスクリプト制御
	StgStageScript.hpp	STGシーンスクリプト制御
	StgSystem.cpp	STGシーン管理
	StgSystem.hpp	STGシーン管理
	StgUserExtendScene.cpp	終了／リプレイ保存／一時停止操作
	StgUserExtendScene.hpp	終了／リプレイ保存／一時停止操作
	—DnhConfig	
	Common.cpp	コンフィグ機能共通
	Common.hpp	コンフィグ機能共通
	Constant.hpp	コンフィグ機能定数
	DnhConfig.rc	コンフィグウィンドウリソース
	GcLibImpl.cpp	コンフィグ機能ライブラリ実装
	GcLibImpl.hpp	コンフィグ機能ライブラリ実装
	MainWindow.cpp	コンフィグウィンドウ
	MainWindow.hpp	コンフィグウィンドウ
	resource.h	—

	WinMain. cpp	コンフィグ機能エントリポイント
	—DnhExecutor	
	Common. cpp	th_dnh共通
	Common. hpp	th_dnh共通
	Constant. hpp	th_dnh定数
	DnhExecutor. aps	—
	DnhExecutor. rc	アイコンリソースファイル
	GcLibImpl. cpp	th_dnhライブラリ実装
	GcLibImpl. hpp	th_dnhライブラリ実装
	resource. h	—
	ScriptSelectScene. cpp	スクリプト選択シーン
	ScriptSelectScene. hpp	スクリプト選択シーン
	StgScene. cpp	STGシーン
	StgScene. hpp	STGシーン
	System. cpp	th_dnh制御
	System. hpp	th_dnh制御
	th_dnh. ico	アイコン
	TitleScene. cpp	タイトルシーン
	TitleScene. hpp	タイトルシーン
	WinMain. cpp	th_dnhエントリポイント
	—DnhViewer	
	Common. cpp	DnhViewer共通
	Common. hpp	DnhViewer共通
	Constant. hpp	DnhViewer定数
	DebugWindow. cpp	デバッグウィンドウ
	DebugWindow. hpp	デバッグウィンドウ
	DnhViewer. aps	—
	DnhViewer. rc	リソースファイル
	GcLibImpl. cpp	DnhViewerライブラリ実装
	GcLibImpl. hpp	DnhViewerライブラリ実装
	MainWindow. cpp	ウィンドウ
	MainWindow. hpp	ウィンドウ
	resource. aps	—
	resource. h	—
	ScenePanel. cpp	Sceneパネル
	ScenePanel. hpp	Sceneパネル
	ScriptSelect. cpp	スクリプト選択
	ScriptSelect. hpp	スクリプト選択
	WinMain. cpp	DnhViewerエントリポイント