

# Shooting

プログラム演習 J1 グループ1

1410007 飯野 純平

1410019 江村 万里

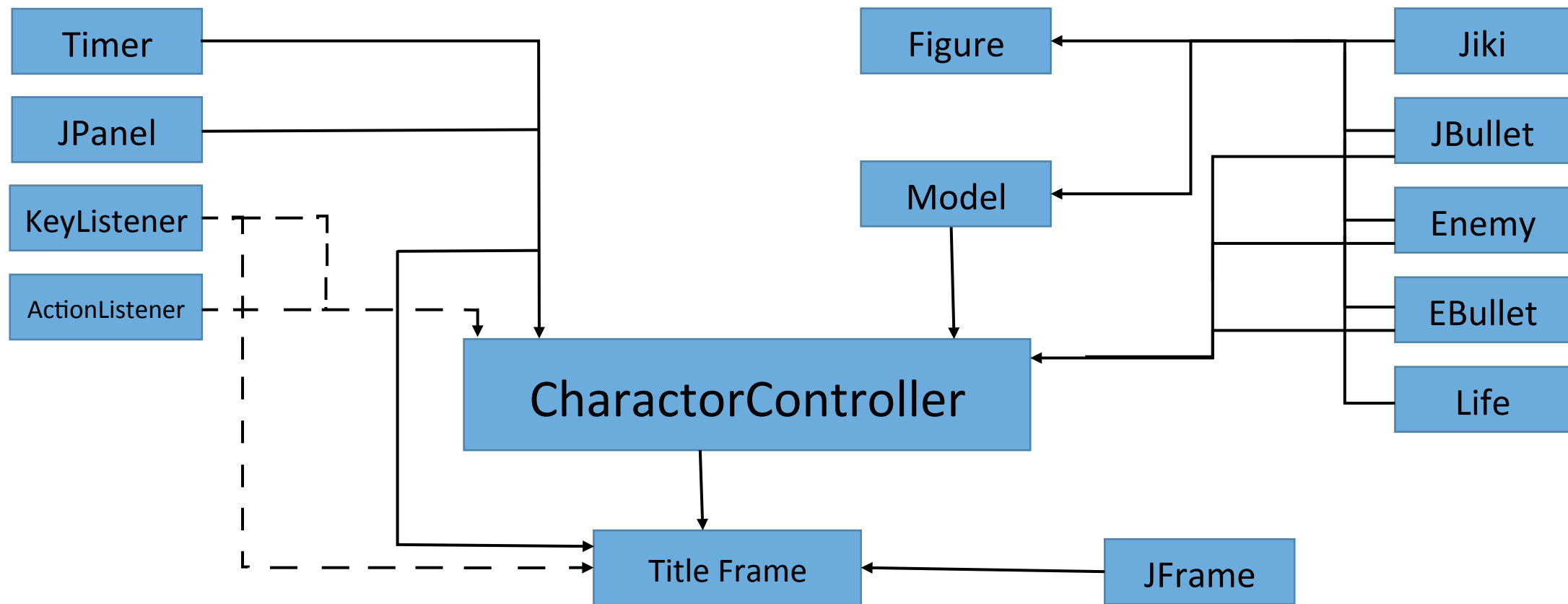
1410055 佐藤 禎紀

2016/02/04 木曜 3限

# ゲーム概要

- 縦スクロール型シューティングゲーム
- 自機を操作し、画面上側に進んでいく。  
一定時間経つとゲームクリア。

# プログラム・クラス構成



# 作業分担

飯野担当分: 自機の操作、キー操作の反映等。プレゼンテーションの作成。

江村担当分:

- Jiki, Enemy, Bullet, Lifeクラス
- Modelクラス

佐藤担当分:

- CharactorControllerクラス
- TitleFrameクラス

# 飯野担当分

- ・自機の操作について  
上下左右の移動、自機の弾発射等
- ・プレゼン資料の作成

～工夫点～

シンプル・最低限

# 佐藤担当分

## 1.CharacterControllerクラス

ゲーム自体を表示するクラス

### 工夫点

操作をTimerクラスでサポートすることにより、スムーズにキャラクターが動くようにした。

## 2.TitleFrameクラス

全体のゲーム画面を構成するクラス

### 工夫点

CardLayoutを使うことにより、様々な画面の表示を可能にした。

# 江村担当分

## 1. Jiki, Enemy, Bullet, Lifeクラス

自機、敵機、弾、自機のライフ表示のデータを管理するクラス

## 2. Modelクラス

ゲーム全体のデータや動作の命令を管理するクラス

## 工夫点

- 敵機や弾の動きのタイプを表す変数を用意し、動作のバリエーションの拡張を簡単にできるようにした。
- ライフ表示を設けた

プレイデモ