

AnarchyCars

開発環境：DirectX9

開発言語：C言語

制作期間：1月上旬～3月下旬



制作チーム：SilenceFujita

制作メンバー

藤田勇一・小原立暉・酒井南勝

橋本賢太・若木一真・柿崎亜美

1. 動的確保

モデルのマテリアル数に応じて

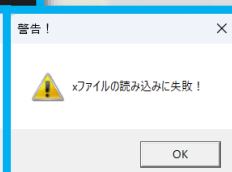
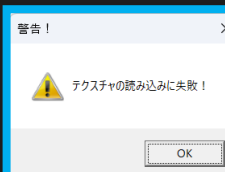
×メモリの確保数を変更しています

読み込み時の
エラーチェックも
行っています

```
// テクスチャの読み込み
if (FAILED(LoadTextureModel()))
{
    // テクスチャの読み込みに失敗した場合

    // 失敗を返す
    return E_FAIL;
}

// 成功を返す
return S_OK;
```



2. 車の自動走行



```
VE_INFO
NUMBER = 16
POS = 3000.0 0.0 11000.0
CURVEANGLE = LEFT
DASHANGLE = LEFT
DEADEND = false
CURVE_INFO
VE_INFO
NUMBER = 17
POS = 3000.0 0.0 11500.0
CURVEANGLE = RIGHT
DASHANGLE = RIGHT
DEADEND = false
END_CURVE_INFO
```

曲がり角の情報をテキストで読み込ませ、
ランダムに道路を走るようにしています

3. 天候の変化

ランダムに天候を
設定することで、
見た目の変化を！

