

時をかけるプログラマー

名前：芦塚 大樹

学校：福岡情報ITクリエイター専門学校

趣味：映画鑑賞,読書,バイク

出身：長崎県諫早市

スキル

- ・ C/C++(3年) ・ DxLib(3年)
- ・ C#/Unity(2年)
- ・ Git/GitHub(2年) ・ Photoshop(2年)
- ・ Illustrator(1年) ・ Maya/Blender(2年)



最終
ゲーム作品

オトシ
キング

00.59.08



最終作品

オトシキング

- ジャンル 3D対戦アクションゲーム
- 開発環境 C++,DxLib
- 制作人数 1人
- 制作期間 約2ヶ月半



作品リポジトリリンク

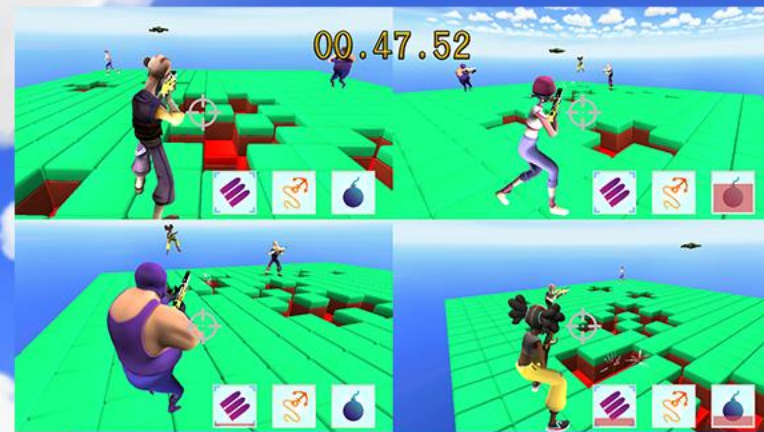
<https://github.com/aluuuuuuuuuu/OtoshiKing>



ハトシキング

4体のファイターから好みの
キャラを選ぼう！

最大4人のマルチプレイ！



友人と共に競い合え！

3つの弾を使い分けてステージを破壊！
縦横無尽に駆け回ろう！

バトルロイヤル

高速連射で制圧せよ！



広い範囲を破壊！



どこでも駆け抜ける！



相手をオトシで
キングを目指そう!



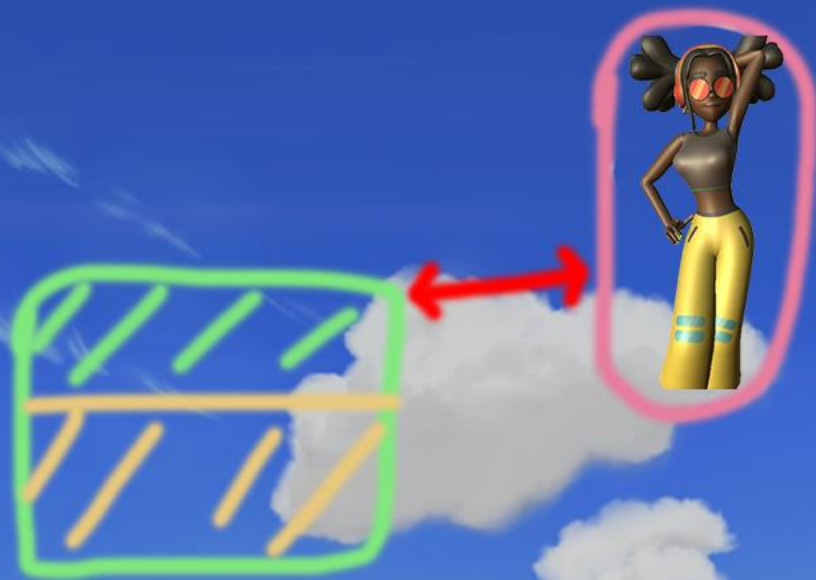
オトシキング

オトシキング 技術紹介

```
SetGraphMode(GetConstantInt("RESOLUTION_WIDTH",  
    GetConstantInt("RESOLUTION_HEIGHT"),  
    GetConstantInt("COLOR_BIT"));  
  
// 背面の描画を行わない  
SetUseBackCulling(true);  
  
// ライティングを使用する  
SetUseLighting(true);  
  
// ライトのカラーを調整する  
SetLightColor(GetColorF(GetConstantFloat("L",  
    GetConstantFloat("LIGHT_COLOR_G"),  
    GetConstantFloat("LIGHT_COLOR_B"),  
    GetConstantFloat("LIGHT_COLOR_ALPHA"))));  
  
// ライトの角度を設定  
SetLightDirection(VECTOR(GetConstantFloat("LX",  
    GetConstantFloat("LIGHT_DIRECTION_Y"),  
    GetConstantFloat("LIGHT_DIRECTION_Z"))));  
  
// ニアレストネイバー法で描画する  
SetDrawMode(DX_DRAWMODE_NEAREST);  
  
// DirectX11を使用するようにする。(DirectX9も可)  
// Effecteerを使用するには必ず設定する。  
SetUseDirect3DVersion(DX_DIRECT3D_11);  
  
// バックグラウンドでも動作するようにする  
SetAlwaysRunFlag(true);
```


技術紹介① ステージとプレイヤーの当たり判定

①ボックスとカプセルの線分の最近接点を求める



AABB 上の最近接点を求める関数

```
Vec3 CollisionManager::ClosestPointBox(Vec3 max, Vec3 min, Vec3 point)
{
    // 最近接点
    Vec3 closestPoint;

    // xyz軸について判定
    closestPoint.x = (std::max)(min.x, (std::min)(point.x, max.x));
    closestPoint.y = (std::max)(min.y, (std::min)(point.y, max.y));
    closestPoint.z = (std::max)(min.z, (std::min)(point.z, max.z));

    return closestPoint;
}
```

②最近接点同士の距離を求める

③距離とカプセルの半径を比較する



技術紹介② 定数の外部ファイル化

定数を CSV ファイルに記述する

	A	B	C	D	E
1	No.	定数名	型名	定数の値	説明
2	1	SCREEN_WIDTH	_INT	1920	画面の幅の値
3	2	SCREEN_HEIGHT	_INT	1080	画面の高さの値
4	3	COLOR_BIT	_INT	32	カラービット値
5	4	RESOLUTION_WIDTH	_INT	1920	解像度の幅の値
6	5	RESOLUTION_HEIGHT	_INT	1080	解像度の高さの値

定数を管理するクラス



```
// 定数管理クラス
class Constant
{
    // 定数を格納するための型
    using ConstantVariant = std::variant<int, float, bool, std::string>;

public:
    /// <summary>
    /// 定数mapをそのまま返す
    /// </summary>
    /// <returns>定数map配列</returns>
    std::map<std::string, ConstantVariant> GetConstants();

    /// <summary>
    /// int型の定数を返す
    /// </summary>
    /// <param name="name">定数名</param>
    /// <returns>定数の値</returns>
    int GetConstantInt(std::string name) const;

    /// <summary>
    /// float型の定数を返す
    /// </summary>
    /// <param name="name">定数名</param>
    /// <returns>定数の値</returns>
    float GetConstantFloat(std::string name) const;

    /// <summary>
    /// bool型の定数を返す
    /// </summary>
    /// <param name="name">定数名</param>
    /// <returns>定数の値</returns>
    bool GetConstantBool(std::string name) const;
};
```

定数ファイルを読み込む

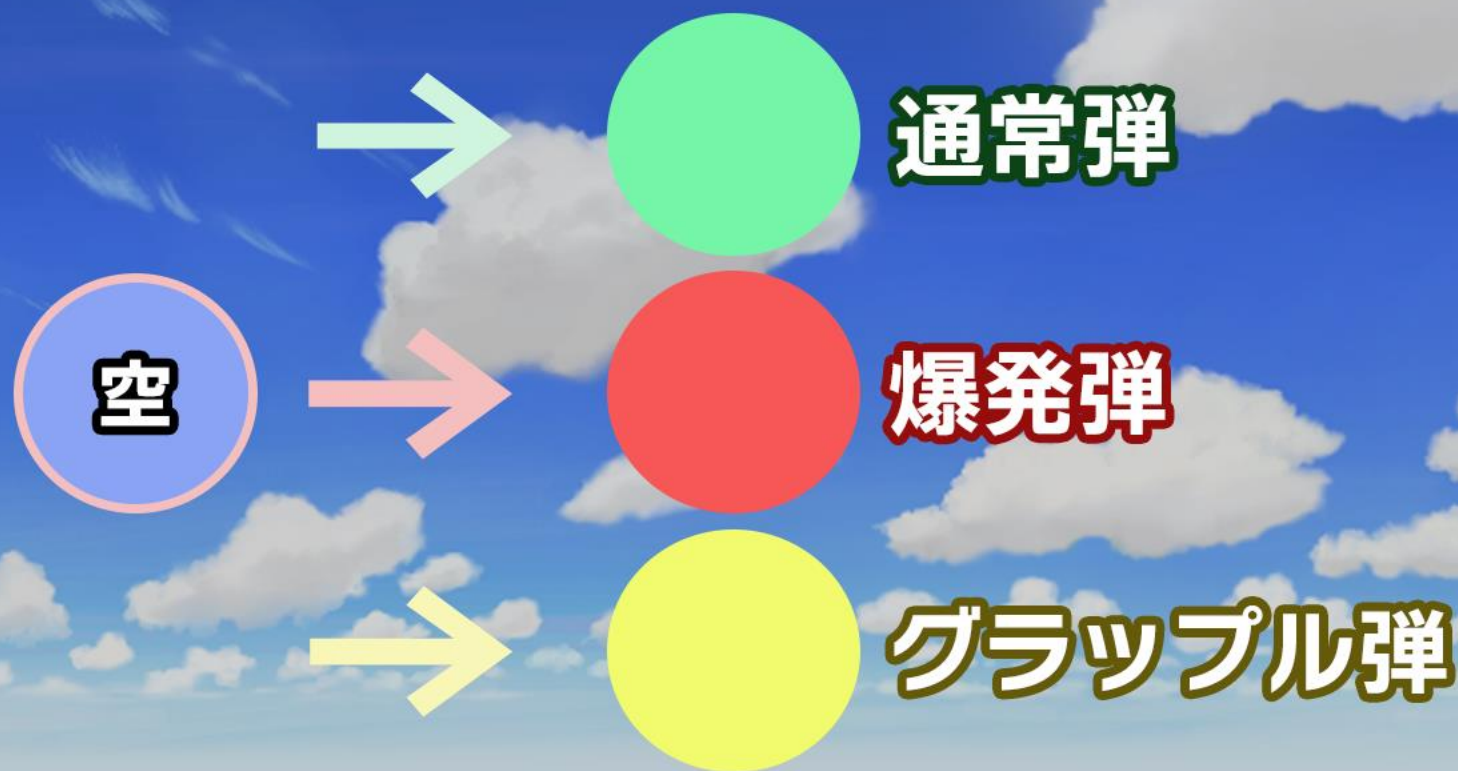
```
// 外部ファイルから定数を取得する
ReadCSV("data/constant/Application.csv");
```

読み込んだ定数を使用する

```
// 画面サイズの設定
SetWindowSize(GetConstantInt("SCREEN_WIDTH"),
    GetConstantInt("SCREEN_HEIGHT"));
```


技術紹介③ 弾のベースクラスの作成と管理

- 空の弾丸クラスを作成することで
弾の量産とマネージャークラスでの管理を容易にした



すべての弾丸は
弾のベースクラスを
継承する

ここからは

過去の制作物



制作実績



- 作品名：アルティメットニンジャ
- ジャンル：ワイヤーアクションゲーム
- 開発環境：C++/DxLib
- 制作期間：2～3ヶ月

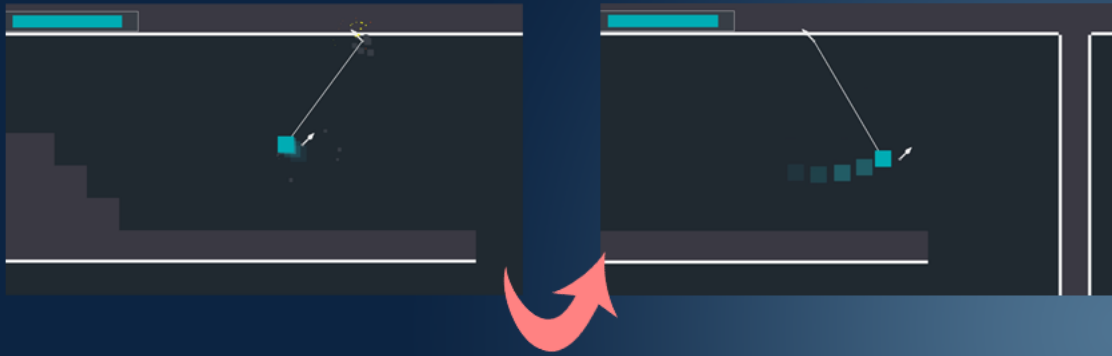
頑張ったところ

- 振り子運動の物理挙動

次ページ→



技術紹介：振り子運動



ワイヤーを固定した座標を中心に
滑らかに振り子運動する。

定数の値を変えることで
運動の速度などを**簡単に**
変更することができる。

```
// 振り子の状態を表すクラス
class Pendulum {
public:
    int length;           // ワイヤーの長さ
    double angle;         // 現在の角度
    double angularVelocity; // 角速度
    double centerX;       // 中心のX座標
    double centerY;       // 中心のY座標
    int circleCenterX;
    int circleCenterY;

    // 振り子の運動を開始する関数
    void Set(double initialAngle, double x, double y) {
        angle = initialAngle;
        angularVelocity = 0.0;
        centerX = x;
        centerY = y;
    }

    // 振り子の運動方程式をもとに座標を更新する
    void update(double dt) {
        const double gravity = 9.8; // 重力加速度
        const double damping = 0.99; // 減衰率

        double acceleration = -gravity / length * sin(angle); // 速度=重力/円周の半径*sinθ
        angularVelocity += acceleration * dt;
        angle += angularVelocity * dt;
        angularVelocity *= damping;

        // 角度が0.001以下になれば0を代入する
        if (abs(angle) <= 0.001) {
            angle = 0;
        }
    }
};
```


制作実績

- 作品名：猛将伝説 百戦錬磨
- ジャンル：3D 無双ゲーム
- 開発環境：C++/DxLib
- 制作期間：2ヶ月

頑張ったところ

- エネミーの簡単な AI
- 外部ファイルによるランキングの読み書き



今後の目標

「新時代の架け橋となる

スペシャリスト」

DirectX を直接触れる力を身に着け、
周囲の技術力を底上げするエンジニアになる。

