

山口武志

2 次選考課題 ゲーム制作課題感想

制作時間

約 3 5 時間

デバックしたサイト

google chrome

感想

Javascript を触ったことがなかったため課題についていたライブラリや **HTML** 上での書き方やプログラムコードを使わせていただきそこから自分で理解できる範囲で使えるようにしながら作成しました。

プログラム自体は難しいわけではないと思いましたが実際にサイト上で動かすと重くなりやすいことが分かり当たり判定を工夫するなどの必要性を感じ突き詰められる場所が多いと感じました。

他には **Javascript** のみで処理が動くように意識して書いていたため調べる際 **HTML** を使用する書き方が多く自分のプログラムに合わせて書き換えたり使用できたりするのが難しかったです。そのため **HTML** をもっと活用して作るべきだったと思います。

それ以外として敵のデータ管理をする際 **CSV** を使用するとサイト次第で弾かれることがわかりデータの管理の仕方を変えなければならなくなり自分の想像したプログラムが書きづらかったです。

それとゲームの経過時間を取りたく調べた際時間自体は取れたのですが自分のプログラムと合わせるとどうしてもうまく動かずシーンに時間を取らせることになってしまいプログラムの設計を最初のうちにもっと固めてから作成に入ればよかったと感じました。

山口武志

2 次選考課題 ゲーム制作課題感想

参考にしたサイト

Javascript 全般

<https://www.sejuku.net/blog/3984#JavaScriptJava>

キー

<https://techacademy.jp/magazine/19613>

当たり判定

<https://sbfl.net/blog/2017/12/03/javascript-collision/#i-2>

HP ゲージ

<https://jslob.repop.jp/2017/06/html5progress.html>

<https://itsakura.com/javascript-display>

シューティングゲームの敵の動きと弾の動き

<https://dixq.net/s/>

ゲーム素材

弾の素材

<https://www.pixiv.net/artworks/64606000>

BGM

<https://maoudamashii.jokersounds.com/>

SE

<https://soundeffect-lab.info/sound/battle/battle2.html>