


 c0a23126f2 / ProjExD_Group16



[Code](#) [Issues](#) [Pull requests](#) [Actions](#) [Projects](#) [Security](#) [Insights](#)

ProjExD_Group16 / README.md 

c0a23126f2 read更新2

293bae4 · yesterday



30 lines (23 loc) · 1.04 KB

Preview Code Blame

Raw     

Stella Trip

実行環境の必要条件

- python >= 3.10
- pygame >= 2.1

ゲームの概要

ジャンル

- スコア系のrunゲーム

内容

- GameOver要素で敵キャラにあたることと、落とし穴に落ちること
- 走った距離でスコアが大きくなる
-

ゲームの実装

共通基本機能

- 背景画像と主人公キャラクターの描画
- 敵キャラクターの描画
- ビーム実装
- fight_kokaton.pyを基盤として作成

担当追加機能

- ワープエフェクト（担当：渡邊 奏）：主人公が移動する際のエフェクトを追加する

- 移動距離(score) (担当：彦坂 飛和) : 時間で加算されるようにする
- アイテム機能(ビーム) (担当：袖山 睦生) : 敵を破壊する、ビームを実装
- 障害物機能 (担当：丸山 航平) : 落とし穴、破壊できる敵、破壊できない敵
- リザルト、GameOver画面 (担当：伊藤 一真) : 移動距離、GameOver画面の実装