






c0a2302985 /
ProjExD_Group04



[Code](#) [Issues](#) [Pull requests](#) **1** [Actions](#) [Projects](#) [Wiki](#) [Security](#) [Insight](#)

ProjExD_Group04 / README.md 

c0a2302985 基本機能

198846c · 3 days ago



35 lines (23 loc) · 1.39 KB

Preview Code Blame

Raw    

エアホッケー

実行環境の必要条件

- python >= 3.10
- pygame >= 2.1

ゲームの概要

- こうかとんを操作するエアホッケー

ゲームの遊び方

- 矢印キーかWASDキーでこうかとんを操作し、特定のキーを押すことによりスキル発動
- 一定の時間でゲーム終了とし、その時点で点数が多い方が勝利

ゲームの実装

共通基本機能

- 背景画像と1P・2Pのキャラクター描画

分担追加機能

- フェイクのたまを出すスキル（担当：やたべ）：どっかのボタン押したらスキル発動・フェイクのほうは一定時間たったら消える
- たま拡大/縮小(担当：いさな)：j キーを押したらスキル発動（発動時間あり）・一定時間たったら元の大きさに戻る
- 無敵の壁(担当：るな)：どっかのボタン押したらスキル発動・ゴールの色変える・一定時間たったら元に戻る

- スコア二倍（担当：ませ）：10%の確率でスコア2倍のボールを出現させる
- 爆弾とこうかとんの衝突判定（担当：おがわ）：爆弾がこうかとんに衝突した際に正しい挙動で反射するようにする

ToDo

- 持ち手拡大
- ゴール幅狭くなる

メモ

- 「count_?」でクールタイムの設定