



c0a24008ec / ProjExD\_Group04



&lt;&gt; Code

Pull requests

Actions

Projects

Wiki

Security

Insights

## Comparing changes

Choose two branches to see what's changed or to start a new pull request. If you need to, you can also [compare across forks](#) or [learn more about diff comparisons](#).



base: main ▾



compare: enemy ▾

Discuss and review the changes in this comparison with others.

[Learn about pull requests](#)

Create pull request

3 commits

14 files changed

1 contributor

Commits on Jul 8, 2025

### エネミー生成中

c0a24008ec committed 2 hours ago



281fee7



### 初期状態

c0a24008ec committed 2 hours ago



218f493



### 実装経過1

c0a24008ec committed 9 minutes ago



d31fc3a



Showing 14 changed files with 76 additions and 8 deletions.

Split

Unified

69 KOKATAIL.py

```
2      2      import pygame as pg
3      3      import sys
4      4      from typing import List
5      5      + import random
6      6
7      7      os.chdir(os.path.dirname(os.path.abspath(__file__)))
8
59     60          screen.blit(text, (text_x, text_y))
60     61
61     62
63     63     + class Enemy():
64     64     +         """
65     65     +         敵に関するクラス
```

```

66 +     """
67 +     img0 = pg.image.load(f"photo/enemy1_bob_v2.gif")
68 +     img = pg.transform.rotozoom(img0,0,0.3)
69 +     def __init__(self):
70 +         self.image = __class__.img
71 +         self.rect = self.image.get_rect()
72 +         self.rect.centerx = WIDTH // 2
73 +         self.rect.centery = 300
74 +         self.tmr = 0
75 +
76 +     def update(self, screen: pg.Surface):
77 +         self.tmr += 1
78 +         if self.tmr >= 20:
79 +             if self.tmr % 80 == 20:
80 +                 self.rect.centerx += 20
81 +                 self.rect.centery += 10
82 +             elif self.tmr % 80 == 40:
83 +                 self.rect.centerx -= 20
84 +                 self.rect.centery -= 10
85 +             elif self.tmr % 80 == 60:
86 +                 self.rect.centerx -= 20
87 +                 self.rect.centery += 10
88 +             elif self.tmr % 80 == 80:
89 +                 self.rect.centerx += 20
90 +                 self.rect.centery -= 10
91 +             screen.blit(self.image,self.rect)
92 +
93 + # class enemy_turn():
94 + #     delta = { # 押下キーと移動量の辞書
95 + #         pg.K_UP: (0, -3),
96 + #         pg.K_DOWN: (0, +3),
97 + #         pg.K_LEFT: (-1, 3),
98 + #         pg.K_RIGHT: (+1, 3),
99 + #     }
100 + #     box_img = pg.Surface((30, 30))
101 + #     pg.draw.rect(box_img, (255, 255, 255), (10, 10), 10)
102 + #     box_img.set_colorkey((0, 0, 0))
103 +
104 + #     def __init__(self):
105 +
106 + #     def update():
107 + #         # 例: 画面下部に配置
108 + #         text_box_rect = pg.Rect(400, HEIGHT - 500, WIDTH - 800, 150)
109 + #         pg.draw.rect(screen, BLACK, text_box_rect)
110 + #         pg.draw.rect(screen, WHITE, text_box_rect, 4)
111 +
112 +
113 + # class enemy_atk():
114 + #     imgs = [pg.transform.rotozoom(f"photo/{i}.png",0,0.5) for i in range(0,
115 + #         10)]
116 +
117 + #     def __init__(self, hp: int,atk: int):

```

```

117 + #         self.image = pg.transform.rotozoom(random.choice(__class__.imgs), 0,
118           0.8)
119 + #         self.rect = self.image.get_rect()
120 + #     class TurnManager():
121 + #         def __init__():
122 + #             self.num = 0
123 +
124 +
62 125     def main() -> None:
63 126         """
64 127         メインゲームループ
65 128         """
66 129         global screen, clock
67 130     -
130 +     emy = Enemy()
68 131     screen = pg.display.set_mode((WIDTH, HEIGHT))
69 132     pg.display.set_caption("コマンド選択画面 + HPバー + HP表示")
70 133     clock = pg.time.Clock()
123 186         text_y = hp_bar_y + (hp_bar_height - hp_text.get_height()) // 2
124 187         screen.blit(hp_text, (text_x, text_y))
125 188
189 +         emy.update(screen)
190 +
126 191         pg.display.update()
127 192         clock.tick(60)
128 193
137 202         BLACK = (0, 0, 0)
138 203         YELLOW = (255, 255, 0)
139 204
140 205     -     main()
205 +     main()

```



▼ 15 README.md

```

...     @@ -1,22 +1,25 @@
1     1     # KOKATAIL
2     2
3     3     ## 実行環境の必要条件
4     4     - *python >= 3.10
5     5     - *pygame >= 2.1
6     6
7     7     ## ゲームの概要
8     8     - *主人公のソウルを操作して敵の攻撃をよけながら敵を倒す、コマンドゲーム
9     9     + *主人公のソウルを操作して敵の攻撃をよけながら敵を倒す、コマンドゲーム
10    10
11    11     ## ゲームの遊び方
12    12     - *矢印キーでソウルを操作し、自分のターンに敵を倒す

```

	11	+	*矢印キーでソウルを操作し、自分のターンに敵を倒す
12	12		*ダメージを受けすぎたら死亡する
13	13		
14	14		## ゲームの実装
15	15		### 共通基本機能
16		-	* 背景画像と主人公キャラクターの描画
	16	+	* 背景画像と主人公キャラクターの描画
17	17		
18	18		### 分担追加機能
19	19		*逃げる機能の追加
20	20		*アイテムの使用
21	21		*アクション（会話）（調べる）（話す）（パチンコ）
22		-	*戦闘機能の実装
	22	+	*戦闘機能の実装
	23	+	
	24	+	### 敵の行動
	25	+	*プレイヤーのターン終了後敵のターン（攻撃）が始まる

▼ BIN +6.53 KB photo/0.png 



▼ BIN +4.94 KB photo/1.png 



▼ BIN +6.56 KB photo/2.png 



▼ BIN +5.32 KB photo/3.png 



✓ BIN +5.71 KB photo/4.png



✓ BIN +6.71 KB photo/5.png



✓ BIN +5.96 KB photo/6.png



✓ BIN +6.91 KB photo/7.png




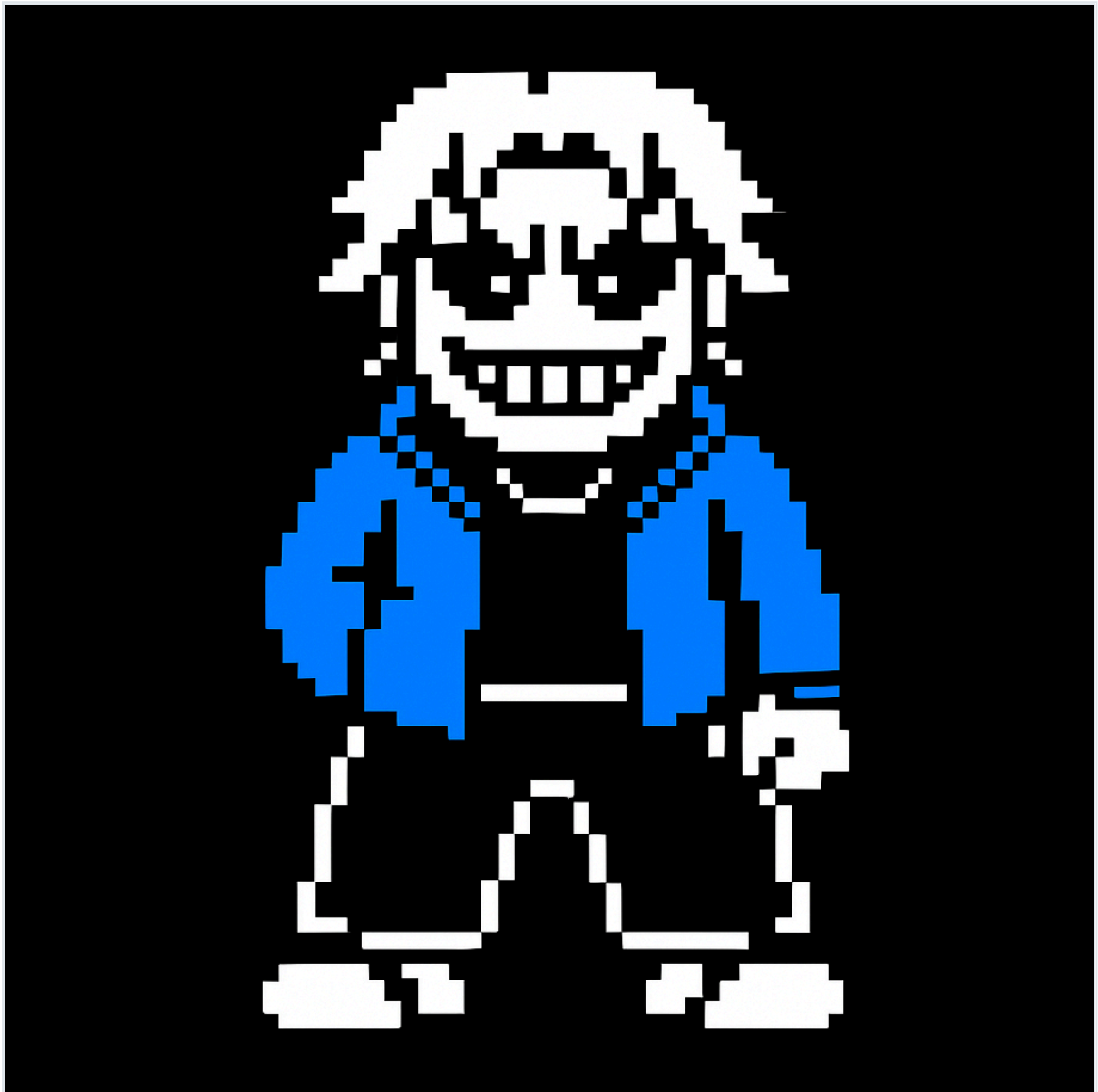
✓ BIN +6.04 KB photo/8.png



▼ BIN +6.46 KB photo/9.png 



▼ BIN +238 KB photo/enemy1.png 



▼ BIN +172 KB photo/enemy1\_bob\_v2.gif 