











 c0b22041bb / ProjExD_05_1



 Code  Pull requests  Actions  Projects  Wiki  Security  Insights  Settings

 C0B22041/teki ▾ ProjExD_05_1 / README.md 




 Go to file  t ...

 c0b22041bb README.md追加

now  

26 lines (21 loc) · 1.13 KB

Preview Code Blame

Raw    ▾ 

タンクサバイバー

実行環境の必要条件

- python >= 3.10
- pygame >= 2.1

ゲームの概要

戦車を方向キーで操作し、敵の戦車を打ち落とし点数を稼ぐゲームである。敵はランダムで出現させて、その敵に対して弾丸が当たった場合スコアを獲得することができる。弾丸の機能としては、壁に当たった場合反射させ弾丸が壁にあたって消えずにする。

ゲームの実装

###共通基本機能 * 背景画像と戦車の画像

担当追加機能

- タイム指定、スコアによる機能(担当:千代田) :
- 戦車機能(担当:古藤)
- 敵戦車機能(担当:笠原) : 敵の戦車をランダムで出現させるかつランダムで二体の戦車を表示させる。自分の戦車と対決するように敵の戦車は攻撃を一定の間隔でする機能。
- 爆弾(担当:榎本)
- 壁、反射(担当:沼川)

ToDo

- [] 敵が移動して攻撃する機能。
- [] 敵を出現させる機能。

メモ

- まだ土台となる機能を搭載しただけなので、これから設計させる必要がある。