

c0b230680f /  
ProjExD\_Group01

🔍

📁

🏠

<> Code

🔔 Issues

🔗 Pull requests

🎬 Actions

📁 Projects

📖 Wiki

🛡 Security

📈 Insights

⚙

ProjExD\_Group01 / README.md

...

🔴 c0a230660d pull後

521d834 · 1 hour ago

⋮

🕒

55 lines (48 loc) · 3.67 KB

PreviewCodeBlame

Raw📄📥✎⌵☰

# 広告ゲーム（ピン抜き）

---

## 実行環境の必要条件

---

- python >= 3.10
- pygame >= 2.1

## ゲームの概要

---

主人公に向けて宝物のみが落ちてくるようにピンを正しく抜いてクリアするゲーム

## 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、ステージとなる場所の描画 (担当：熊倉)
- マグマや水などの基本的障害物の描写 (担当：熊倉)

### 担当追加機能

- スタート画面 （担当：小室）
- ピンとステージの当たり判定（抜く行為） （担当：熊倉）
- 物体の落下 （担当：小林）
- ゲームオーバー画面 （担当：齋藤）
- クリア画面 （担当：大竹）

### ToDo

- ☐ こうかとん（主人公）の描写と移動に関するクラスの実装 ○
- ☐ ステージクラスの実装 ○
- ☐ ピンクラスの実装 ○
- ☐ ピンを抜く行為の実装 ○

- ☐ ピンの位置(center)が真ん中より右(左)だったら右(左)に抜く ○
- ☐ ピンの位置(center)が真ん中より上(下)だったら上(下)に抜く ○
- ☐ enterを押したらこうかとんを動かす ○
- ☐ マグマとこうかとんの衝突判定 -> リセット機能
- ☐ 宝とこうかとんの衝突判定 -> クリア画面
- ☐ マグマと水の衝突判定それに伴った二つのクラスの作成
- ☐ 顔クラスの追加(遊び) ○

## メモ

- プログラミング中に気付いたことや、説明が長くなってコメントだけだと詳しく書けないものをこのメモに書くようにしてある
- すべてのクラスに関係する関数は、クラスの外で定義してある
- blitするときに画面内に表示されるimageの場所が決まる
- screen.blit(pg.Surface, [この座標])で決まる
- self.rect.topやbottom, centerなどはすべてdrawなどで書いたrectの座標ではなく、設定したSurfaceの位置座標で決まる
- ピンが重なり合っているとところをクリックしたときに重なっているピンが全部動いてしまうのを防ぐためにピンの真ん中より画面端側をクリックしないとピンを動かさないようにする
- pg.sprite.Spriteは衝突させることのないクラスにはつけなくていい
- ステージの描写において理想のステージを描写するためにfor文を使うと40回ほど繰り返さなければならなくなるためscreen.blitを自力で書くようにしてある
- ゲームオーバー画面やクリア画面の描写はなにかとこうかとんがぶつかってwhile文からbreakされてその下にgameover.updateみたいなやつを付ければいい(musou\_kokaton.pyに手本としてResultクラスを作ってみたからそれを見るとわかりやすい)
- スタート画面はwhile文の前にwhile文を作ることによって簡単にできる(musou\_kokaton.pyに手本を作っておいた)
- 黒曜石はSurface.Groupにする
- ステージはTate\_StageとYoko\_stageにわけける
- .addするときにfor文を使う -> ほかの方法では使えなかったstageとの衝突判定が行える
- Objのupdateに衝突判定を入れてあげて、while文の最後の奴にはYoko\_stageを入れて、宝が黒曜石とぶつかったときはstoneを入れてあげればいい
- スペースを押したらこうかとんが宝に近づく
- こうかとんもGroupとかにするかも
- def startみたいな感じでスタートやゲームオーバーの画面を表示できるようにする
- 一番下のmain()の前や後に入れる
- クリア時間によってスコアを変える