|  |  |
| --- | --- |
| INDEX　（３００行） | STG　（２１９行） |
| Game g;  int x = width/2;  int y =750;  int A;  int B;  int C;  int sean = 0;  void **setup**() {    g = new Game();    size (400, 800);    textSize(50);    textAlign(CENTER);  }  void **draw**() {    if (sean == 0) {      fill(0);      background(255);      text("Press ENTER", width/2, height/2);      C = 0;      if (keyCode == ENTER) {        A = millis();        sean=1;      }    }    if (sean == 1) {      fill(255);      B = millis();      C += B-A;      A = B;      g.update();    }    else if (sean == 2) {      fill(0);      background(255);      text("GameOver", width/2, height/2);      if (keyCode==ENTER) {        g = new Game();        sean=0;      }    }    if (sean == 3) {      fill(0);      background(255);      text("GameClear", width/2, height/2);      fill(0, 255, 0);      text(nf((C/1000)%60, 3) + ":" + nf((C/10)%100, 2),width/2,height/2-50);      fill(255);      if (keyCode==ENTER) {        g = new Game();        sean=0;      }    }  }  void **keyPressed**() {    if (key == CODED)g.input.keyPressedc(keyCode);    else g.input.**keyPressed**(key);  }  void **keyReleased**() {    if (key == CODED)g.input.keyReleasedc(keyCode);    else g.input.**keyReleased**(key);  } | Game g;  int x =175;  int y =750;  void **setup**() {    g = new Game();    size (400, 800);    textSize(50);    textAlign(CENTER);  }  void **draw**() {    g.update();  }  void **keyPressed**(){    if (key == CODED)g.input.keyPressedc(keyCode);    else g.input.**keyPressed**(key);  }  void **keyPressed**(){    if (key == CODED)g.input.keyReleasedc(keyCode);    else g.input.**keyReleased**(key);  } |

特に参考にしたものがないので、右のコードはかつて自分で作った、もとにしたコードを記載した。

If else の関数は「processingをはじめよう」を参照

自機のスタート位置の関数を、直接数字を打ち込むのではなく、「width/2」を使用した。

同様に、文字の表示位置を「height/2」[width/2]を使用した。

弾はx方向に-1~1の速度をランダムに持つよう設定した。

弾はランダムに降ってくるよう設定した。

画面右上に時間が表示されるよう設定した。

とある条件を満たすことで画面が移行するようにした。

Classを別々のtabで表示するようにし、作業しやすいようにまとめた。

製作にあたり、中村君から各種アドバイスをいただきました。

