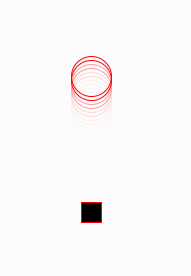
|  |  |
| --- | --- |
| 変更前 | 変更後 |
| *// 前フレームでショットボタンを押したかが保存されている変数が０だったら弾を発射*  **if(** ShotBFlag == 0 **)**  **{**  *// 画面上にでていない弾があるか、弾の数だけ繰り返して調べる*  **for(** i = 0 **;** i < SHOT **;** i ++ **)**  **{**  *// 弾iが画面上にでていない場合はその弾を画面に出す*  **if(** ShotFlag**[**i**]** == 0 **)**  **{**  **int** Bw**,** Bh**,** Sw**,** Sh **;**  *// ボール君と弾の画像のサイズを得る*  GetGraphSize**(** BallGraph **,** &Bw **,** &Bh **)** **;**  GetGraphSize**(** ShotGraph **,** &Sw **,** &Sh **)** **;**  *// 弾iの位置をセット、位置はボール君の中心にする*  ShotX**[**i**]** = **(** Bw - Sw **)** / 2 + BallX **;**  ShotY**[**i**]** = **(** Bh - Sh **)** / 2 + BallY **;**  *// 弾iは現時点を持って存在するので、存在状態を保持する変数に１を代入する*  ShotFlag**[**i**]** = 1 **;**  *// 一つ弾を出したので弾を出すループから抜けます*  **break** **;**  **}**  **}**  **}**  *// 前フレームでショットボタンを押されていたかを保存する変数に１(おされていた)を代入*  ShotBFlag = 1 **;**  **}**  **else**  **{**  *// ショットボタンが押されていなかった場合は*  *// 前フレームでショットボタンが押されていたかを保存する変数に０(おされていない)を代入*  ShotBFlag = 0 **;**  **}** | **if(**SFB1 == 0**){**  **for(**i = 0**;** i < n**;** i ++**)**  **{**  **if(**SF**[**i**]** == 0**)**  **{**  **//**  x**[**i**]** = mouseX**;**  y**[**i**]** = mouseY**;**  SF**[**i**]** = 1**;**  **break;**  **}**  **}**  SFB1 = 1**;**  **}**  **}**  **else{**  SFB1 = 0**;**  **}** |

他言語で書かれたソースの一部をコピーしています。変更点は、玉の座標の取り方の変更と、変数名の変更です。



引用元

http://homepage2.nifty.com/natupaji/DxLib/lecture/lecture1\_5.html