Processing作品を作るにあたって参考にした資料について

理工学部情報科学科 5430 木元健太

* 作品の概要

このゲームは毎回起動するたびにランダムに出現する二本の棒の間に左側にある砲身から玉を射出し、入れるゲームである。はじめはシューティングを作ろうと考えていたが、周りの人たちと作品がかぶるのが嫌なので、この作品を作った。

* 放物線の書き方

<http://jsdo.it/sumakokima/3drt>

上記のサイトを引用した。このソースではボールが地面に着地したときに跳ね返るので削除した。

* 音の鳴らし方

<http://wiki.bmoon.jp/wiki.cgi/Programming?page=%B2%BB%A4%F2%CC%C4%A4%E9%A4%B92010>

上記のサイトを参考にSEをつけた。

なお、Game Over時のSEは自分で打ち込み、Clear時のSEは自分のPCのハードディスクに入っていたソース不明のＳＥを使用した。

したがって、著作権に触れる恐れがあるので公開の際は消しておく必要がある。

* 砲身の回転

<http://dixq.net/forum/viewtopic.php?f=3&t=16656>

上記のサイトを参考にした。

|  |
| --- |
| 表１.砲身の回転 |
| 90: pushMatrix**();***//Houshin spin*  91: translate**(**0**,** 400**);**  92: rotate**(**angle**);**  93: rect**(**0**,** 0**,** 50**,** 10**);**  94: popMatrix**();** |

* 論理積

if文をまとめる際に、使用した「｜｜」「＆＆」は『Processingをはじめよう』を参考にした。

|  |
| --- |
| 表２．｜｜、＆＆によるif文の統合 |
| 113: **if** **(**y > 450 || x > 710 || y < 0**)** **{**  114: angle = -45.0**;**  115: background**(**209**);**  116: x = 0**;**  117: y = 400**;**  118: vx = INIT\_SPEED\_X**;**  119: vy = INIT\_SPEED\_Y**;**  120: i=0**;**  121:  122: song**.**rewind**();**  123: song**.**play**();**  124:  125: text**(**"GAME OVER"**,** 350**,** 200**);**  126: **}**  127: **else** **if** **(**s < x && x <e**)** **{**  128: **if** **(**y > 399**)** **{**  129: angle = -45.0**;**  130: background**(**209**);**  131: x = 0**;**  132: y = 400**;**  133: vx = INIT\_SPEED\_X**;**  134: vy = INIT\_SPEED\_Y**;**  135: i=0**;**  136:  137: sing**.**rewind**();**  138: sing**.**play**();**  139:  140: text**(**"CLEAR"**,** 350**,** 200**);**  141: **}** |

* 今後の課題

プレゼンテーションや、友人にやってもらって気づいたことは、二本の棒に「触れずに」入れるゲームだと勘違いしていることが非常に多かった。もう少し見やすくするべきだったと思う。また、入れたところで音が鳴るだけなので点数をつけるなどして視覚的達成感も付け加えるべきだと感じた。