Processing作品のコードレビュー

　5439　情報科学科　増田駿平

1．作品の紹介

この作品はほとんど自作です。パックマンの形は授業中に取り扱っていた本[1]を参考にしました。本当はパックマンの口をパクパクさせたかったのですが、パクパクさせると自分で操作するのが難しくなるためできませんでした。他にもブロックの当たり判定ができていません。パックマンが向いた方向に口を開かせる方法やコインを食べる方法、ゲームクリア後のしゃくれたパックマンの作成、右上のブロックの作成がとても難しく時間がかかりました。その分いい出来になったと思います。コインを食べる方法は、コインとパックマンの距離が決められた距離以下になると、コインをサイズ外に飛ばすように設定しました。(表1)

表1　コインを食べる方法

|  |  |
| --- | --- |
| 自作コード | 参考にしたコード |
| **int** x1=180**;**  **int** y1=180**;**  **void** setup**()** **{**  size**(**800**,** 800**);**  **}**  **float** z=dist**(**x**,** y**,** 180**,** 180**);**  **if** **(**z<50**)** **{**  x1=-1000**;**  **}**  ellipse**(**x1**,** y1**,** 40**,** 40**);** | **int** bx2=180**;**  **void** setup**()** **{**  size**(**500**,** 500**);**  **}**  **if** **(**x>bx2&&bx2+70>x&&y>100&&y<120**)** **{**  bx2=-100**;**  spy=-spy**;**  count+=10**;**  : **}** |

2．操作法

このProcessingの作品はパックマンがただただコインを集めるだけのゲームになってしまいました。また障害物として設置したブロックもあまり意味がないように思います。キーボードの「d」「f」「j」「k」を使いパックマンを操作します。実際は敵も作ったときのために、無敵状態として隠しコマンド「s」を作りました。しかし敵がいません。

・引用文献

[1]Casey Reas, Ben Fry，『Processingをはじめよう』(オライリージャパン，2011)

・引用サイト

http://studiokura.com/members/p5/2013/10/27/1521/