Processingでゲームを作る

5445 情報科学科 　前川龍一郎

# このゲームを作る動機

今回何かゲームをprocessingで作れと言われた時に、すぐに今回作ったゲームが思い浮かんだ。このゲーム自体は既にあるゲームではある〔URL1〕のだが、他言語かつソースコードもなかったので、コード自体は１から完全に自作をすることになった。実はこの時点でちょっと心折れかけたのは内緒である。

# 順風満帆なプログラミング

いざ、果てしないプログラミングの荒野へ・・・と考えながら、とりあえず参考書〔１〕をめくり、自分が今やりたいことを考え、参考書からそれに近い、使えるものを使っていくの繰り返しではあったが、それほど詰まることなく、スラスラとコードがかけていった。友達のアイデアも取り入れていきながら、大きな問題もなく、ゲームが完成までにはさほど時間を要さなかった。

# 致命的な欠点と対処

ゲームが完成したので、友達とやってみる。わりといいゲームだなーと自画自賛していたのだが、やればやるほど致命的な欠点が見えてきた。地味なのだ。致命的に地味なのだ。色も変わらなければ、音も何もない。背景を凝ってるわけでもないし、派手な動きもない。こりゃいかんと考えた私は、ＢＧＭとＳＥを入れることを決意する。しかし、音源はないし、上の参考書には何も書いてない。ここで必殺のインターネットの登場である。著作権フリーの音源サイト〔URL2〕と音楽挿入の丁寧なサイト〔URL3〕のおかげで、無事BGMとSEを入れることに成功。少し華やかになった

|  |  |
| --- | --- |
| BGM,SE挿入時に参考にしたコード | 使用時のコード |
| import ddf.minim.\*;  Minim minim;  AudioPlayer player;  AudioSample kick;  AudioSample snare;  void setup() {  minim = new Minim(this);  player = minim.loadFile("URL略", 2048);  player.play(); //再生  kick = minim.loadSample("kick.wav", 2048);  snare = minim.loadSample("snare.wav", 2048);  }  }  void draw() {  }  void stop() {  player.close();  minim.stop();  super.stop();  } | import ddf.minim.\*;  Minim minim;  AudioSample shootSuccess;  AudioSample shootFail;  AudioPlayer BGM;  void setup() {  （ゲームの部分のため略）  minim = new Minim(this);  shootSuccess = minim.loadSample("shootSuccess.mp3", 2048);  shootFail = minim.loadSample("shootFail.mp3", 2048);  BGM = minim.loadFile("BGM.mp3", 2048);  BGM.play();  }  void draw() {  （ゲーム部分略）  if (mousePressed) {  （ゲーム部分略）  if (d>ds) {  （ゲーム部分略）  shootFail.trigger();  }if (d<ds) {  （ゲーム部分略）  shootSuccess.trigger();  } |

# 総評

正直、完全な自作にしてはうまいこと動いてくれたと思っている。自作をしたことによって、本当に色々な知識を（主に参考書から）吸収できて、本当に良かったと思っている。まだまだプログラミングをしたいなと思えるほど面白いものでした。

# 引用

文献〔１〕：Casey Reas(著), Ben Fry(著), 船田 巧(翻訳),『processingをはじめよう』(Make: PROJECTS,2011/10/22)

〔URL１〕：http://www.albinoblacksheep.com/flash/shoot

〔URL２〕：http://dova-s.jp/

〔URL３〕：http://www.d-improvement.jp/learning/processing/2010-b/10.html