Processingの作品について

理工学部情報科学科　5454　木元彩子

まず、私の作品はほとんどを自力で作成しました。私はシンプルにできそうなゲームを作ろうと思い、シューティングゲームにしました。自力では不可能な動きを可能にするため、使用する関数の数を増やそうとExamplesを参考にしました。

|  |  |
| --- | --- |
| 参考にしたExamples | 自作コードの関数 |
| Bounce | ea=ea+**(**eas\*ead**);**  **if** **(**ea>=width || ea<=0**)** **{** *//Bounce*  63: ead\*=-1**;**  64: **}**  ea～edのｓはspeedを表す。  ea～edのdはdirectionを表す。 |
| Linear | **if** **(**keyPressed==false**)** **{**  113: ly=ly2=ly3=ly4=ly5=ly6=ly7=601**;**  114: **}** |

【ゲームについて】

銃７つ：左からa、s、d、f、j、k、lに対応。同時に二つ以上はできない。

的（球）：大きさ・速さともにランダム。累計１０回ヒットでクリアー。

【工夫】

ありがちなシューティングゲームに少し工夫を入れようと思い、十字キーで動かすことをやめ七箇所から打てるようにした。ひとつずつ違うキーに連動させたので、何番目の銃がどのキーなのかという判断をしつつゲームをすることになり、多少難易度が上がったと思う。また、的となる球も大きさ・速さ共にゲームを始めるごとに変化するようにしたので、回ごとに難易度に差が出る。

【問題点】

関数に置き換えるのが難しく、想像通りに動かせなかったところがあった。１つ目は球に銃弾が当たったときの判定が正確にできなかたこと。定められたy座標まで来ても、距離xがあるところで当たったと判定されてしまった。もうひとつは銃について、打つのは問題なかったが、キーを長押ししていないと的まで届かないようになっていた。これはframeLate()の値を上げれば連射できるので問題ないが、弾がx=0または球に当たったときに、連続で弾が発射されてしまうのが失敗。

【感想】

自分が思っていたものとは違った。それは知識不足でできなかったから仕方がなかったが、簡単なものでも良かったからちきんとうごくものを作るべきだったかもしれない。作る作業は地道だったけど、自分でもこんなものがつくれるのかと楽しくなった。発想次第では短い関数でも楽しいものは作れるから、もう少し数学を勉強しようと思った。