ボール反射ゲームということで、ボールの動きと反射バーの動きを制御するプログラムが主です。

反射バーに関しては、キーボードの方向キーで操作できるようにkey code関数を使い、左右の矢印キーが押されている間に指定した数値だけX座標を足し引きするようにしました。周りのブロックに反射バーがめり込まないよう、座標がブロックのものと被った時に被る寸前の座標に位置を戻すようになっています。

ボールについては、静止している壁での反射の仕方は、座標が被った瞬間にボールの座標の値に足していた数の符号を反転させることでうまく動作できたのですが、動いている反射バーでの反射のさせ方のイメージができず、ネットのサイトから引用しました。ボールも反射バーと同じく、壁や反射バーにめり込まないよう補正するようになっています。また、ただボールが一定の速さで動くだけでは面白くないので、反射する度にボールの座標の値に足していた数を１ずつ加算し、ボールの動きが次第に速くなるようにしました。

他には、ゲームの状態を開始前・ゲーム中・ゲームオーバーとしてそれぞれ0,1,2と値とし変数として扱い、この値を変えることによりゲームの状態を変化させてそれぞれの状態にあった画像を表示するようにしています。得点に関しては、ボールの反射回数を変数化しボールが反射されるごとに１ずつ加算して、その値をString.formatで３桁の数としてtext関数で表示させています。

単純なゲームで簡単なプログラムなので、コードの概要はこのくらいです。