コンピュータ演習A　発表の説明

理工学部　27016632　李珏

1. Snake gameを選択した理由：

今回の発表でゲームを作ろうと思って、このゲームは小さいときよく遊んでいたゲームなので、記念に加えて作りました。

1. コードの解説：

参考して加工した部分：

void drawhead：蛇の体を書く部分である。最初は蛇の体を毎回書き直すように進んだが、コードを見て頭だけ書き直すほうがいいと思い、変更した。

void snakemove：元々は変数を使って方向をコントロールしたが、switchの使い方を見て、使いやすいと思い、こちらに変更した。

ほとんどコピペした部分：

void check：蛇が自分の体に接触しているかどうかを判定する部分と、蛇がボールを食べたかを判定する部分を書く方法が分からなかったので、コピペして数値を変えた。

自作の部分：

　　void standby：一回完成した後、タイトル画面と難易度をつけたかったので、文字を入れ、スピードをコントロールする変数ｄを加えた。

　　bonus時間（青ボール）：こちらも元々はなかった部分で、遊ぶ人にもっと面白く感じさせたいので、加えた。コードにしたとき一番問題が出た部分だった。（蛇が素通りする、bonus時間が終わらないなど）

学んだもの：boolean int[] text switch break

元の作者の面白い考え方（check,drawheadなど）

1. 引用元

参考にしたコードはネットにあるフリーゲームである。ライセンスはついていない。