雪だるま君レース

関西学院大学・理工学部・情報科学科

27016658・中道　凌

このゲームは相手の雪だるまと競争するという形の連打ゲームです。レベルセレクト画面で自分が決めたレベルの数字を連打することで自分の雪だるまを進めることができます。

自分で作ったのでコードとしては単純です。相手の雪だるまの速さを変数化してレベルセレクト画面で選ばれたレベルで値をセットします。セットされたらゲームスタートです。相手と自分の雪だるまの位置は変数化してあるので、雪だるまごとに簡単に移動させられます。Ifを使って一定のレベル以上になると相手の雪だるまは車に乗るようにしてあります。どちらが先にゴールに着くかでLoseとWinを分けています。どちらかがゴールに着くとdrawの繰り返しをストップさせてLoseとWinが重なるのを避けました。ゴールした画面でeを押すと終了rを押すともう一度プレイです。これはifの文で分けました。キーボードを押した時に1コマ雪だるまを進める設定をkeyPressedで行うと、キーボードを押し続けるとずっと進み続けるのでkeyReleasedを使ってこのバグを修正しました。この部分のコードはifだけで作れますが見た目が汚くて長くなるのでswitchで分岐させました。降らせている雪は配列を使って30個の雪をランダムなx座標に始めはランダムなy座標にランダムな速度を１つずつに持たせて降らせています。雪が下に落ちきるとy座標を0にして速度をランダムに変えることで１つ１つの雪が違う速度で落ちるので現実的な雪に近づけました。

完全自作なのでライセンスは授業で使ったサイトを参考にCCにしました。クレジットを残して活用してもらえるので自分のクレジットが入ってたらカッコいいかなと思ったからです。