

SUPERJUMP

シオカワ_フウマ

制作概要

- ・制作期間 ...5～6ヶ月程度
- ・制作環境 ...DirectX12 / 自作エンジン
- ・製作人数 ...1人
- ・GitHub ...<https://github.com/fu-ma/fumaEngine/tree/mainGame>

(過去作品集 ...<https://github.com/fu-ma/Game>(良かったら見てください))

こだわりポイント

- ・Engine/Easing

イー징グの処理がたくさん入っているクラス

1年前にプログラムを勉強しながら作ったクラスで

enumでそれぞれの動きの名前を管理し、

選んだ動きを使いまわせるように静的関数内で処理を行うようにしました。

こだわりポイント

- ・Application/Player/Player.cpp 276行目～490行目

playerとのあたり判定の関数

動かないもの、敵、ギミックによってあたり判定の処理を分けて、かつPlayerが、壁キックなどの動作をした後の速度変化などの想定できる状況ですり抜けないようにしました。

こだわりポイント

- ・Application/GameSceneManager
- ・Application/GameSceneManagerState

シーン管理クラス

シーン管理を、違うゲームを作る場面になっても使えるように

Stateパターンで実装しました。

実装する前は一つのクラスに処理を全て書いていたので、自分でも見づらいし、

人にアドバイスを聞くとともに指摘されにくいと思ったので

資料を見て理解しながら頑張って実装しました。

こだわりポイント

- ・Application/Resources

リソース関連のクラス

シーンクラスでリソース関連の宣言が増えていく一方だったので、
シングルトンにし、いちいち取得関数を書くのは分かりずらくなると思い、
一つの取得関数に引数を付けることによって好きなインスタンスを
取得できるようにしました。

こだわりポイント

- ・Engine/FPS

60FPSに固定するためのクラス

開発環境が144HzのノートPCを使用していたため

60FPSに固定しなければほかの環境の人が遊んだときに

動きに違いが出てしまうので実装しました。

こだわりポイント

- ・Engine/Json

Jsonファイルから読み込むためのクラス

現状は変数の中身を読み込むことしか出来ませんが

配列も読み込めるように作品の制作時間とは別に時間を取って

制作中です。