Pro Con 2022 仕様書　プロトタイプ

**ゲーム概要**

プログラムによってプレイヤーを操作してジェムを獲得し、時間内により高いスコアを目指してください。

キャラクター解説

←　プレイヤー操作キャラクターです。こいつをプログラムで動かしてジェムを獲得してください。

←敵キャラクターです。ゆっくりとプレイヤーに向かって近づいてきます。接触すると、残り時間が5秒減少します。

アイテム解説

←ジェムです。プレイヤーがこれに触れると100スコアを獲得できます。

←特殊アイテムです。プレイヤーがこれに触れると一定時間、移動速度が上昇します。

操作手引き

プログラムはyou.csの指定箇所の下に書いてください。

基本的にはwhileやforなどで命令を繰り返してプレイヤーを動かすことを推奨します。

移動方法

player. Move + Up, Down, Left, Right ();

yield return new WaitForFixedUpdate ();

この2行でプレイヤーを指定した方向に移動させられます。注意、必ず2行セットで記述してください。

具体例

player.MoveRight ();

yield return new WaitForFixedUpdate ();

周辺のオブジェクト探知方法

up , down , left , right＋tag

指定した方向のオブジェクトのタグを取得します。タグの種類は以下に追記。

具体例、使用例

(プレイヤー上のタグがwallの時プレイヤーは左に動くプログラム)

if(uptag == "wall")

{

player.MoveLeft();

yield return new WaitForFixedUpdate();

}

タグ一覧

“Gem” ジェムです。

“wall”　壁です。

“Enemy” 敵です。

“Player” プレイヤー自身です。