

## 当たり判定とジャンプについて

地面との当たり判定は、プレイヤーの下ブロックをチェックして、ブロックに重なっていたら、その地面の上にプレイヤーの座標を移動します。

ジャンプはまずジャンプボタンが押された時、プレイヤーの初速度を設定します。

次に毎フレーム初速度に重力を引いていきます。

そうすると、最初に初速度が-20の場合、重力が1.0足されていって、(Y座標は下がプラスのため)値は-19, -18, -17.....1, 2, 3 とプラスになって、動きはプレイヤーが上昇して  
いって落ちていくという処理になっています。