

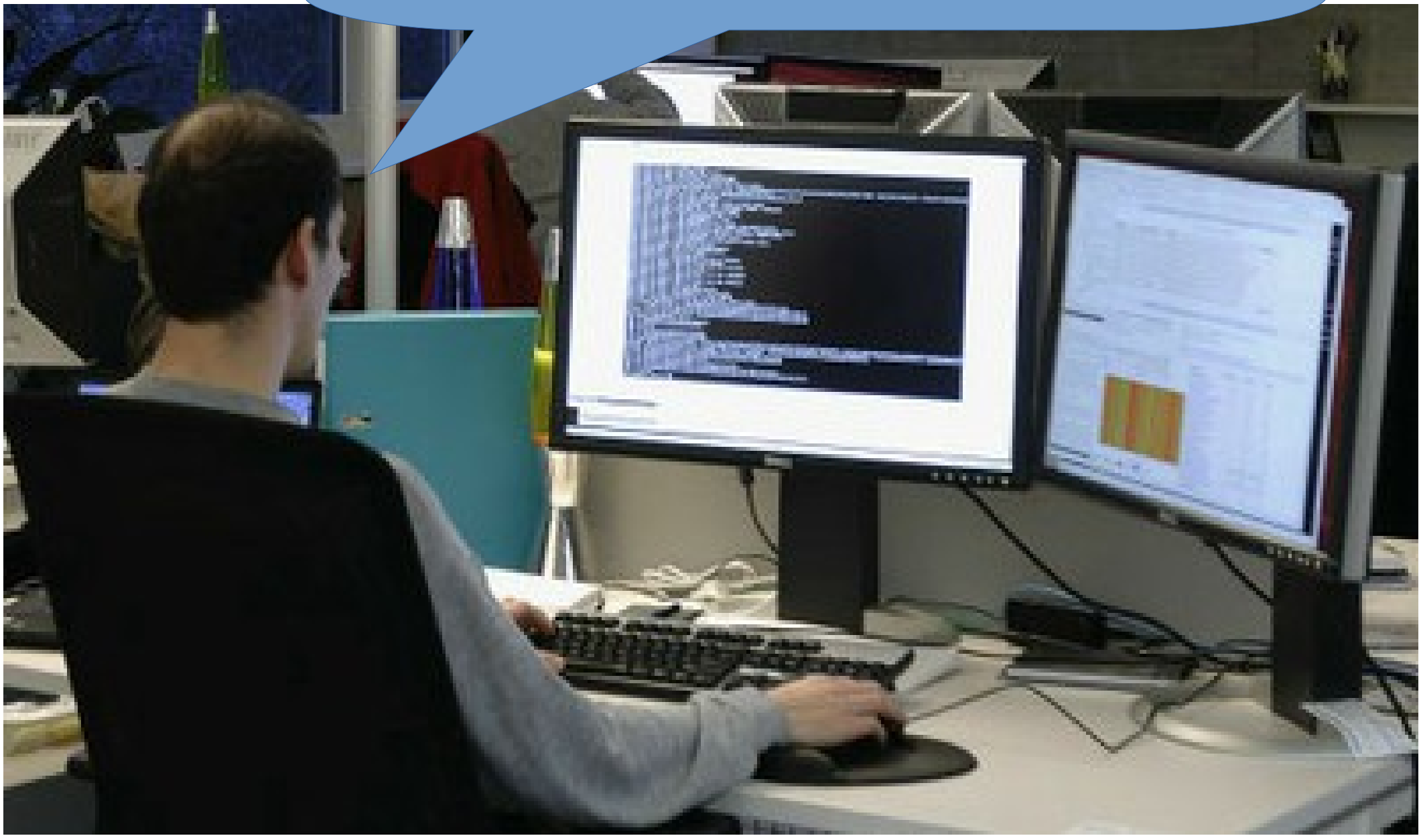
シューティングゲームを
作ってみよう！

ゲームのつくりかた

- ゲームは”プログラム”で動^{うご}いています。
- ”プログラム”を作^{つく}ることを”プログラミング”といいます。
- プログラムを作^{ひと}る人をプログラマとよびます。



きょう
今日はみんなに
プログラマになってもらいます。



プログラム = ^{りょうり}料理

- プログラミングは**料理作り**とにています。

- ^{どうぐ}
 - いろいろな道具を使います。

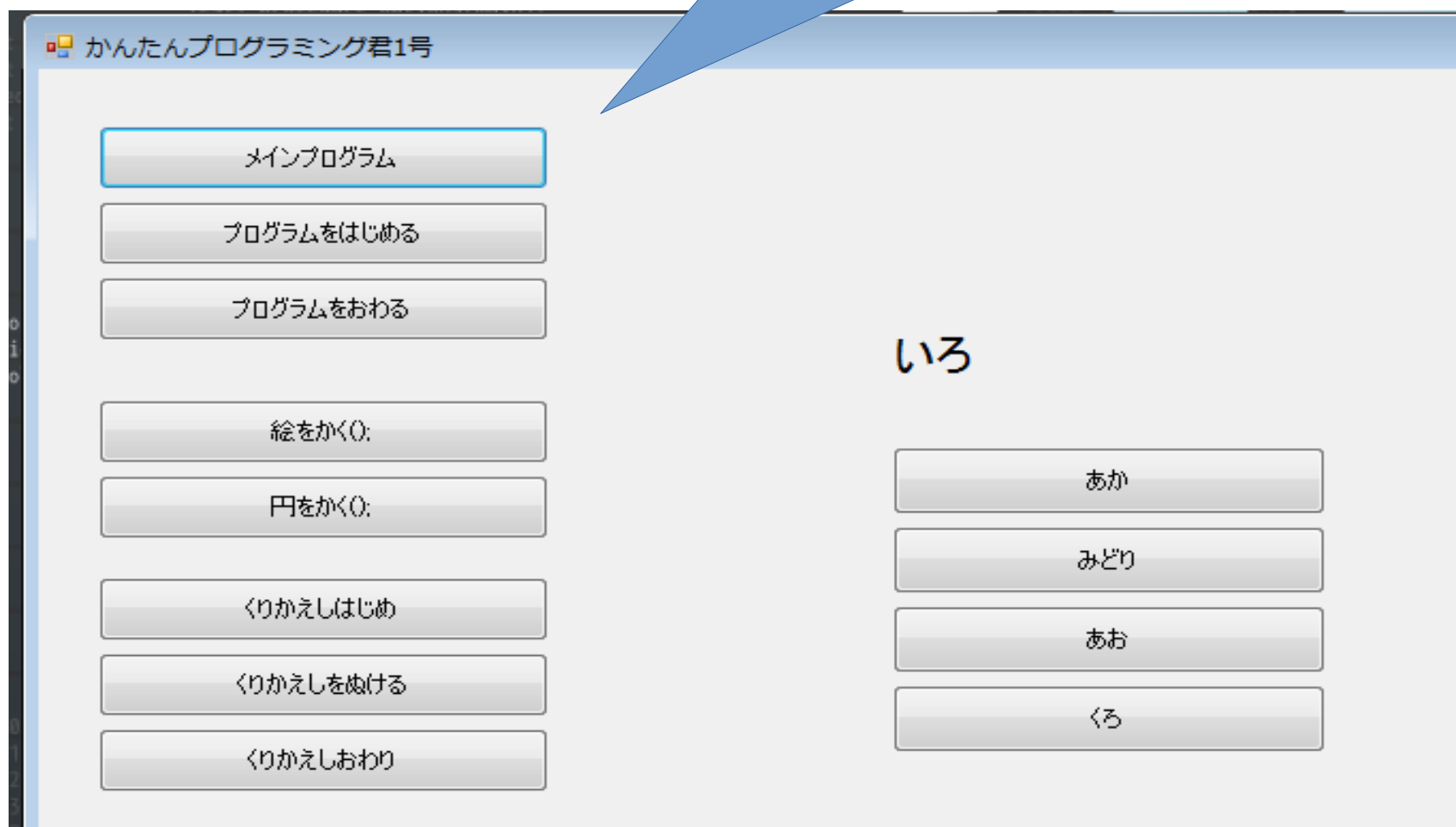
- ^{しーげんご}
 - 今日はC言語をつかってプログラミングをしたいとおもいます。










では、さっそく作っていきましょう！

使い方

ボタンをクリックします



使い方

	定義へ移動(G)	F12
	宣言へ移動(A)	Ctrl+Alt+F12
	すべての参照の検索(A)	
	呼び出し階層の表示(H)	Ctrl+Shift+F12
	ヘッダー ファイルへ移動(H)	
	ブレイクポイント(B)	
	カーソル行の前まで実行(N)	Ctrl+F12
	切り取り(T)	Ctrl+X
	コピー(Y)	Ctrl+C
	貼り付け(P)	Ctrl+V
	アウトライン(L)	

右クリックをして、
はりつけ
貼り付けを選びます

使い方

もじがはりつけられました

2
3
4
5
6
7
8

メインプログラム|

プログラムの原型を作る

メインプログラム

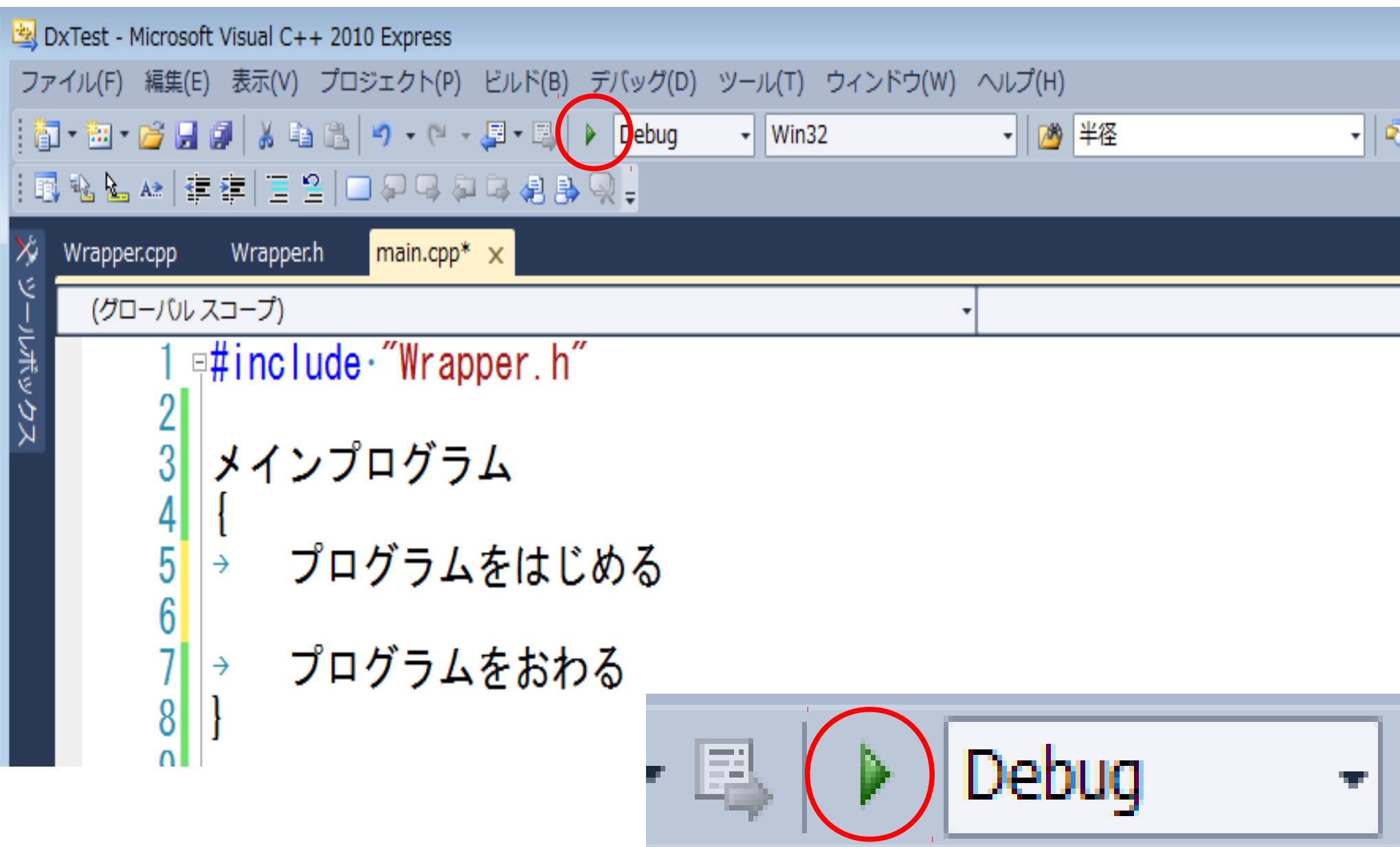
{

 プログラムをはじめる

 プログラムをおわる

}

うごかしてみる



画面がでて、すぐにきえた！

プログラムをみてみよう

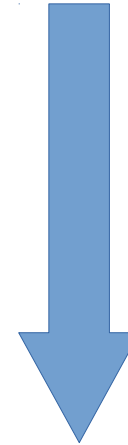
メインプログラム

{

プログラムをはじめる

プログラムをおわる

}



かってに おわらないようにする

メインプログラム

{

プログラムをはじめる

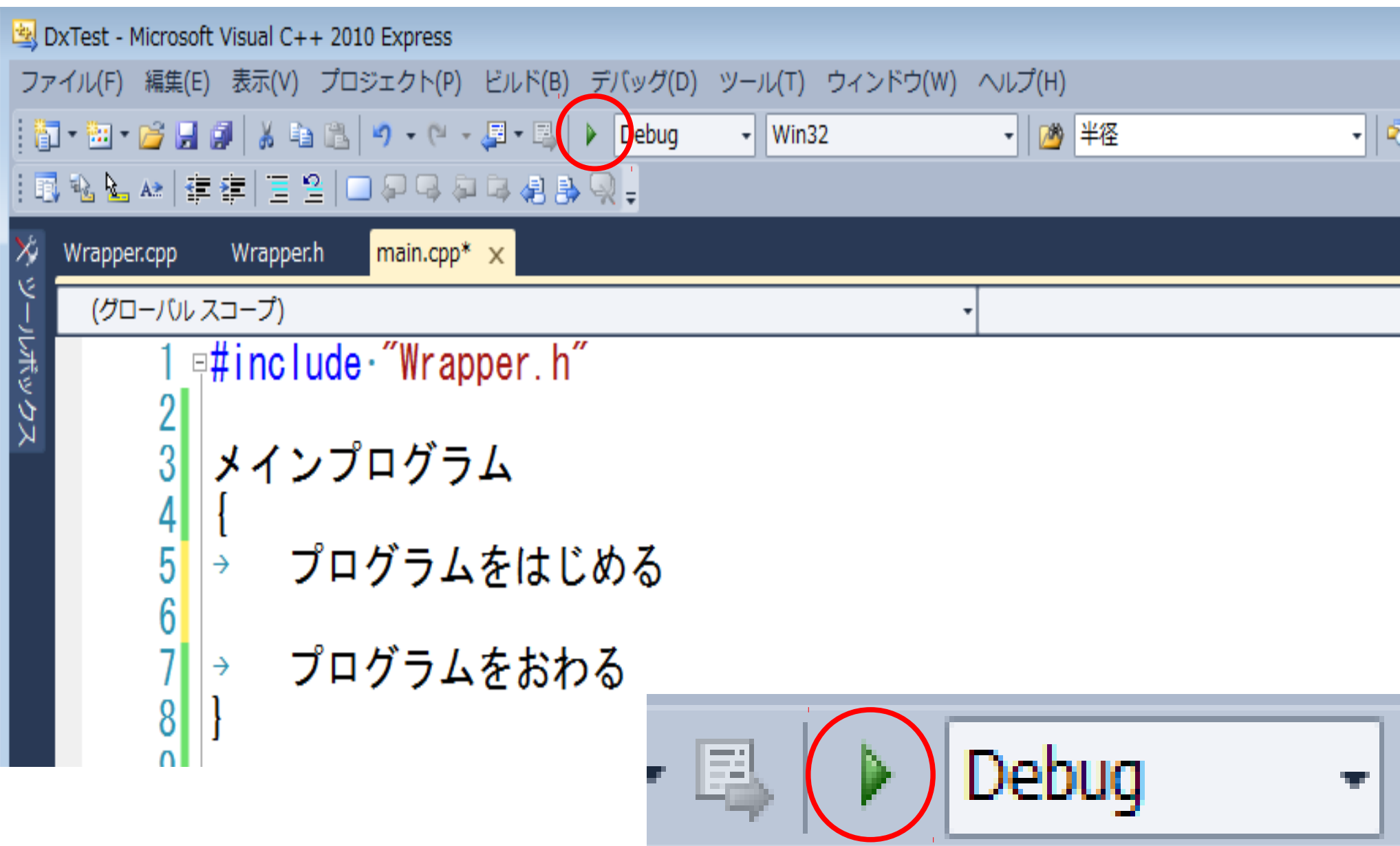
くりかえしはじめ

くりかえしおわり

プログラムをおわる

}

うごかしてみる



プログラムをみる

メインプログラム

{

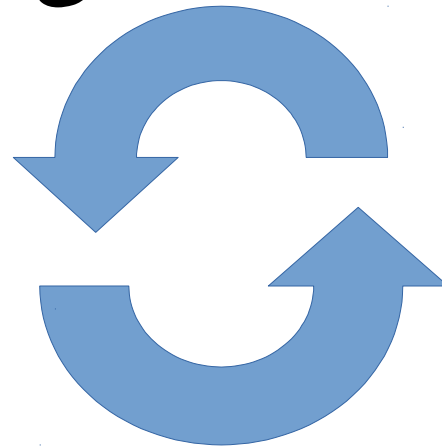
プログラムをはじめる

くりかえしはじめ

くりかえしおわり

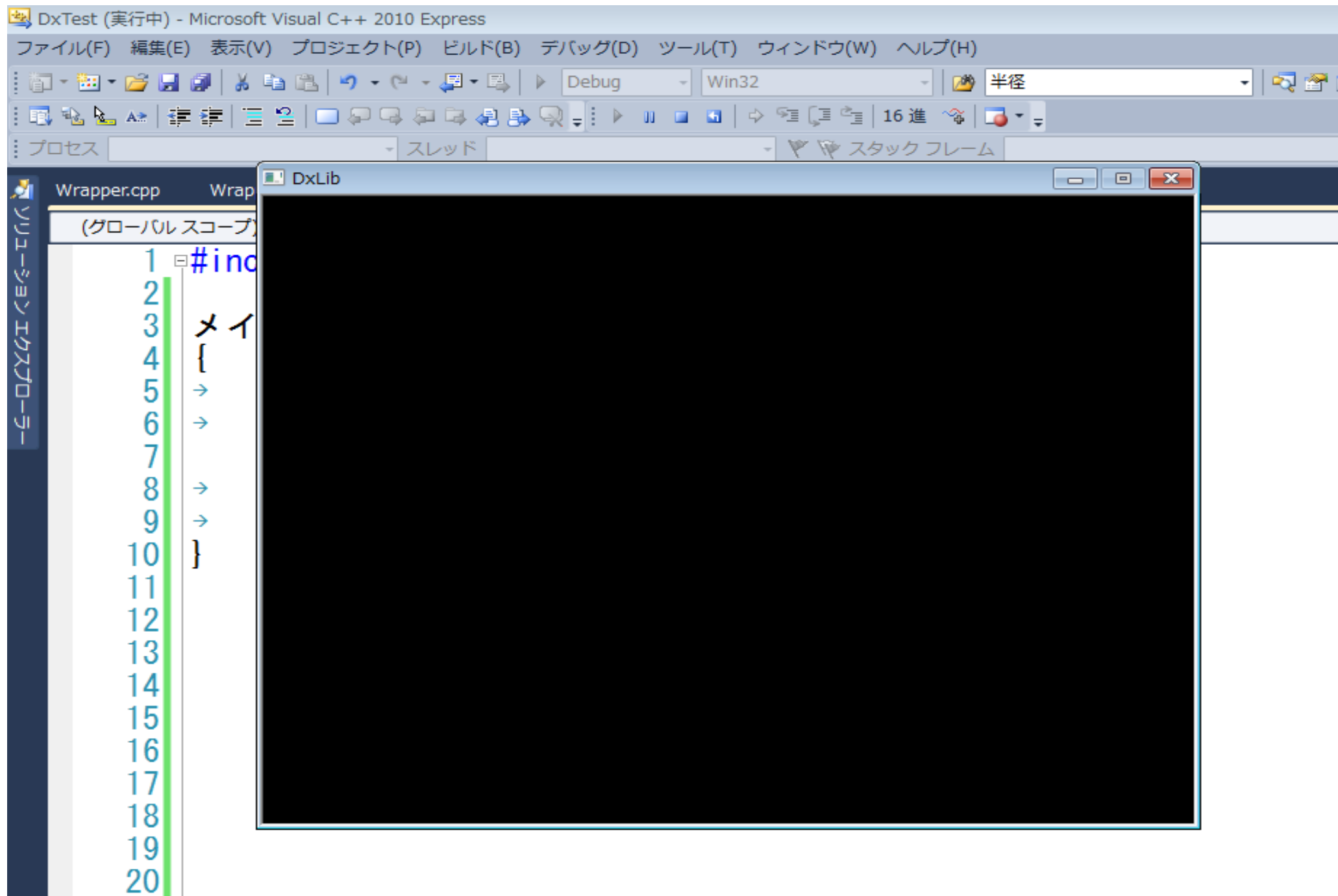
プログラムをおわる

}



ようい

かずを入れる”はこ”を用意する



絵をひょうじする

プログラムをはじめる

くりかえしはじめ

絵をか<(0,0,"がぞう.png");

くりかえしおわり

プログラムをおわる

キャラクターをひょうじする

プログラムをはじめる

くりかえしはじめ

絵をか<(0,0,"がぞう.png");

絵をか<(0,0,"キャラ.bmp");

くりかえしおわり

プログラムをおわる

ようい

かずを入れる”はこ”を用意する

プログラムをはじめる

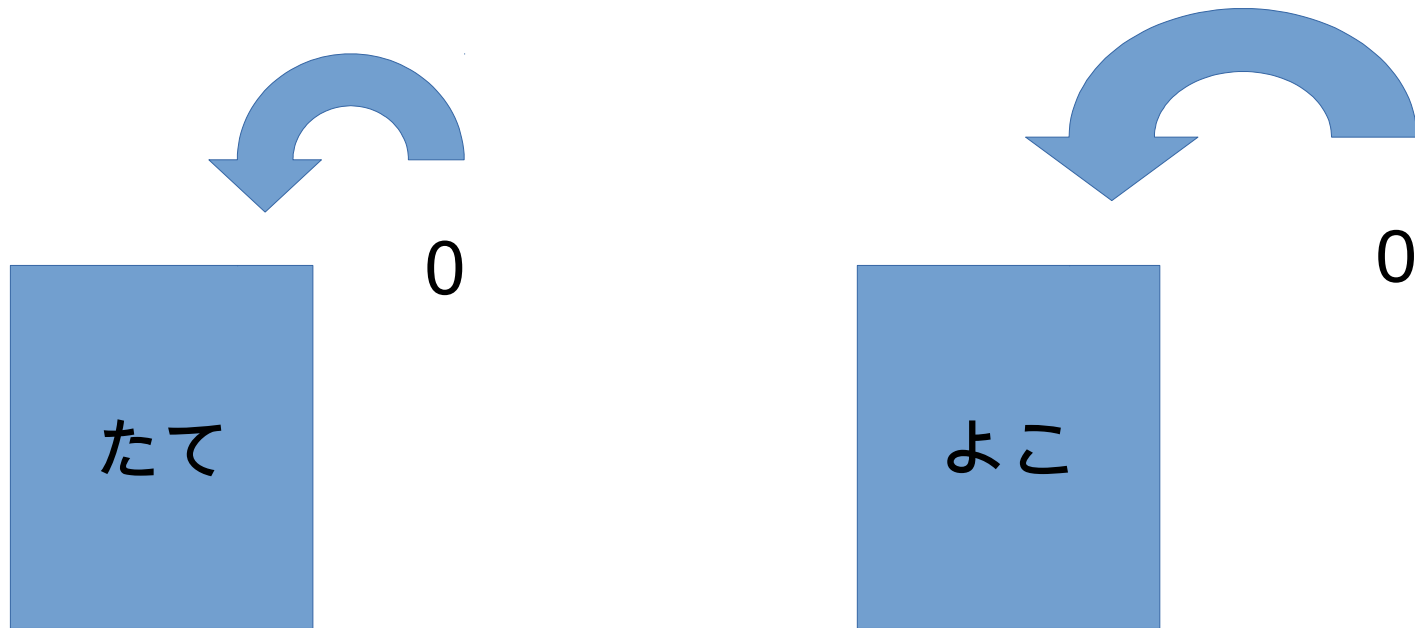
かず たて = 0;

かず よこ = 0;

くりかえしはじめ

ようい

かずを入れる”はこ”を用意する



じょうげさゆう

上下左右にうごけるようにする

くりかえしはじめ

絵をかく(0,0,"がぞう.png");

絵をかく(よこ,たて,"キャラ.bmp");

もし(➡がおされた)

{

よこ ふやす 1;

}

くりかえしおわり

”はこ”をつかう

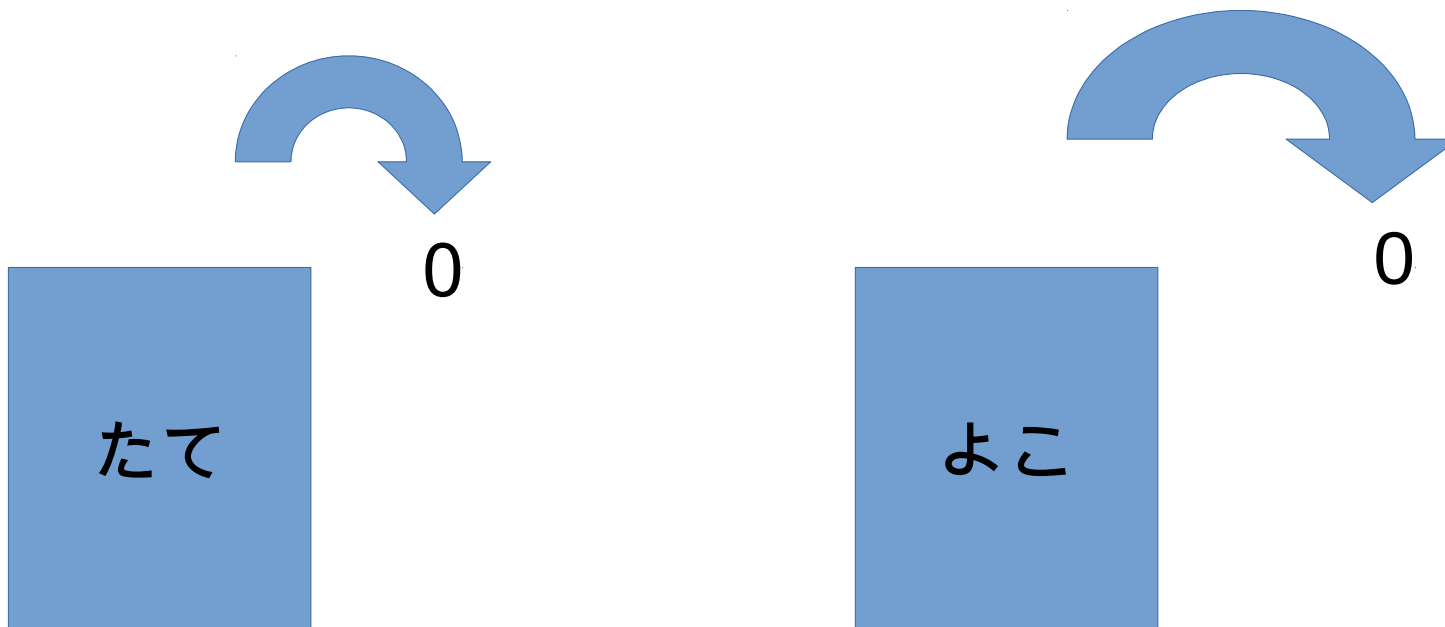
くりかえしはじめ

絵をかく(0,0,”がぞう.png”);

絵をかく(よこ,たて,”キャラ.bmp”);

くりかえしおわり

”はこ”をつかう



”はこ”をつかう2

くりかえしはじめ

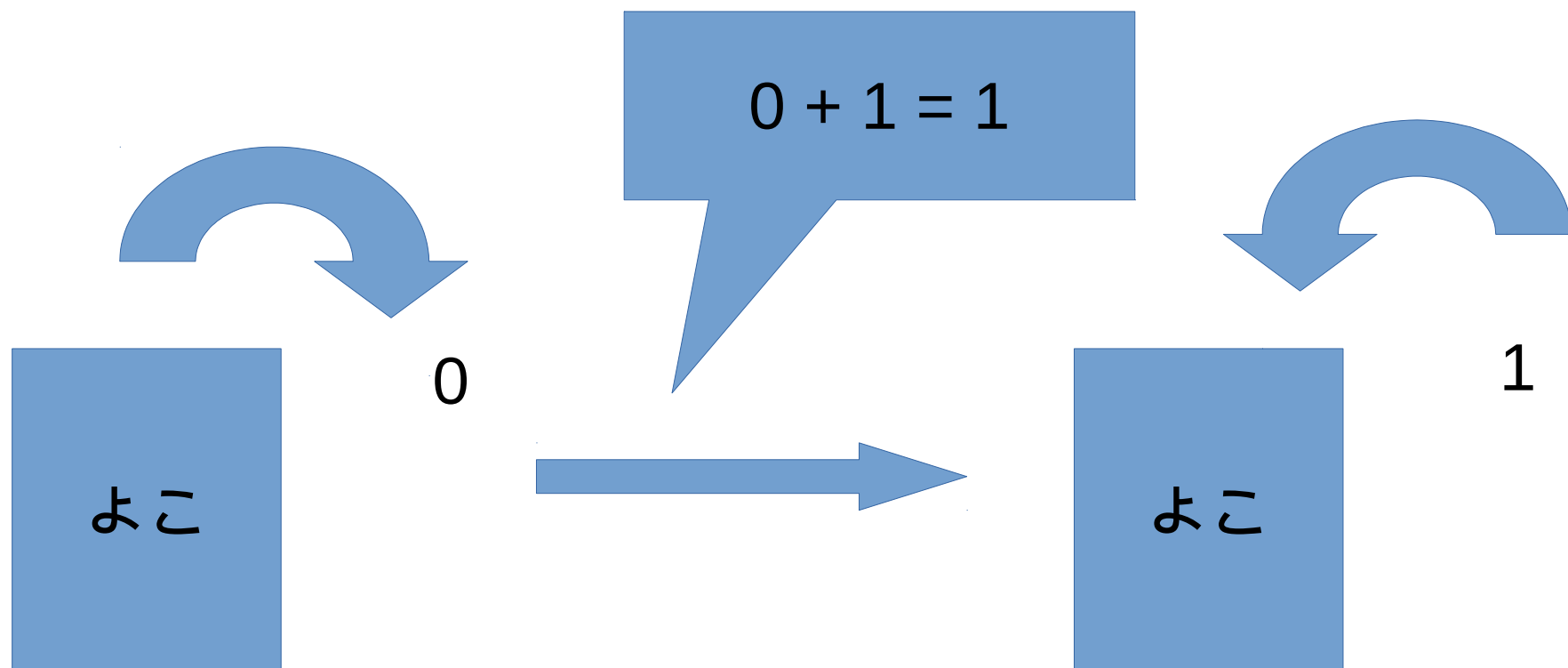
よこ ふやす 1;

絵をか<(0,0,”がぞう.png”);

絵をか<(よこ,たて,”キャラ.bmp”);

くりかえしおわり

”はこ”をつかう



“もし”をつかう

くりかえしはじめ

もし(➡が おされた)

{

よこ ふやす 1;

}

絵をかく(0,0,"がぞう.png");

絵をかく(よこ,たて,"キャラ.bmp");

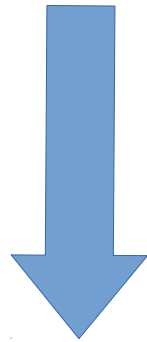
くりかえしおわり

“もし”をつかう

もし

おされていない

おされたら



なにももしない

ふやす

じょうげさゆう

上下左右にうごけるようにする

もし(➡ がおされた)

{

よこ ふやす 1 ;

}

もし(⬅ がおされた)

{

よこ へらす 1 ;

}

じょうげさゆう

上下左右にうごけるようにする

もし(↑がおされた)

{

たて へらす 1;

}

もし(↓がおされた)

{

たて ふやす 1;

}

どうしてたてのときは^{ぎやく}逆なの？

