

1 目的

Game プログラムの開発を通して、オブジェクト指向プログラミングに関する技術を習得する。

2 システムの概要

私が作成した新キャラクターは隠しブロックで、最初は現れておらず、隠しブロックがある場所を Player が下から衝突することで出現する。出現時、Player は隠しブロックより上に行くことはせず、速度を失う。また、出現時は図 1 のような姿をしている。

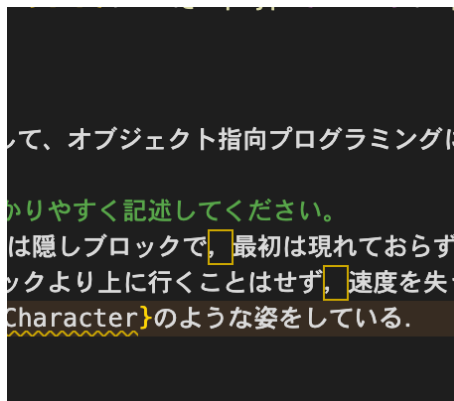


図 1: 新キャラクター出現時の

3 システムの構成

4 考察

5 感想