

## 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ある。このキャラクターは最初は現れておらず、隠しブロックがある場所に Player が上向きの慣性をもった状態で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、速度を失い落ちていく。それと同時に Player はスコアを 20 手に入れる。出現後は Platform と同じように Player が下向きの慣性を持っている状態で newCharacter に衝突することで Player がジャンプする。また、出現時は図 1 のような姿をしている。

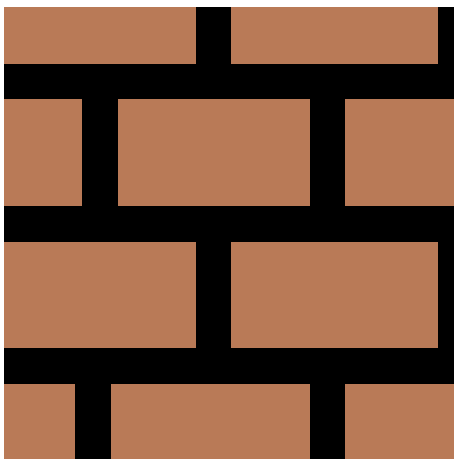


図 1: 新キャラクター出現時イメージ

## 3 システムの構成

新キャラクターの関係図を図 2 に示す。

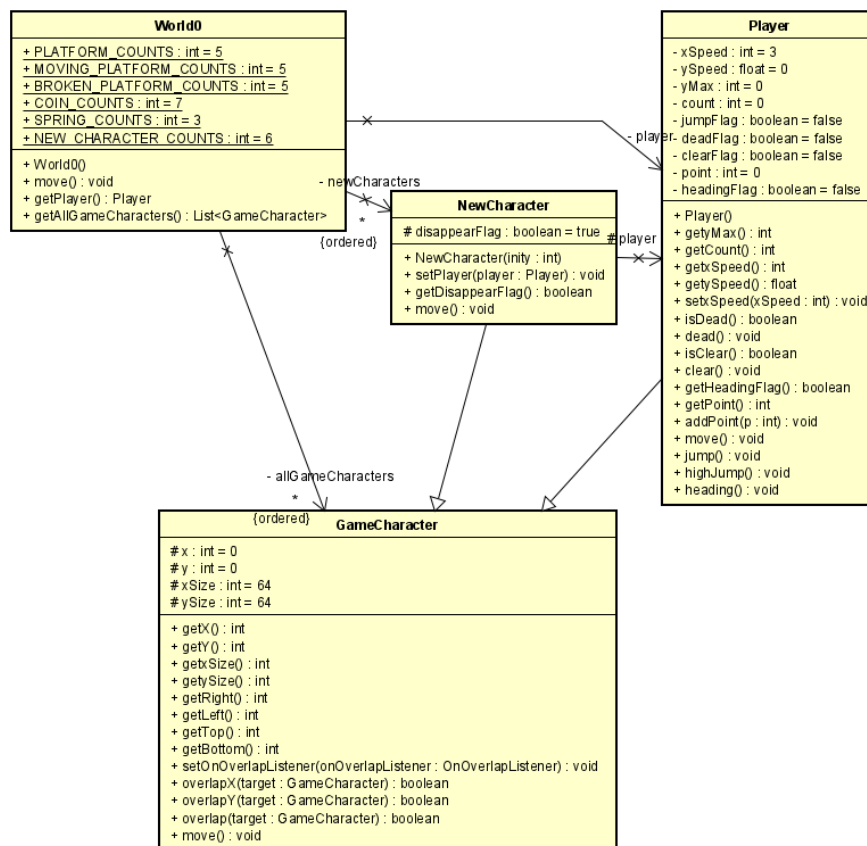


図 2: 新キャラクタークラス図

## 4 考察

## 5 感想