クラウドプログラミング演習

2020/01/10　18RS020　大瀬良　嘉人

1. プログラムの概要

このプログラムは授業で使用したブロック崩しのゲームを改良したものである。基本的な動作は授業で作ったものと同じだが、自分が会ったらうれしい機能を追加仕様と思い、改良した。

起動するとボールが上から落ちて、そのボールを跳ね返してブロックに当てると得点。Scoreに点数が入る。ボールを落としてしまうとゲームオーバーとなる。

1. 改良点

まず初めに、このゲームを始めたときに時間が進んでいき、一定時間がたつとイベントが発生するという機能を思いついた。結果から言うとこの機能はうまく動かず断念した。プログラムはそのままでも問題なく動くのでそのままこのレポートを提出する。そこで、少しハードルを下げ、スコアが一定を超えるとイベントが発生するという機能があれば面白いと思った。今回のプログラムでは、スコアが5000を超えるとコメントが表示される。というもの。さらに、このままだとゲームが簡単すぎると思ったのでブロックを増やし、ボール初期位置も移動させた。さらに、もっと難しくするために、黒のブロックを追加した。これにより、見えないところでバウンドするため、さらに面白くなるのではないかと思いこれを実装した。

1. 感想

この講義で使用したmonacaは1年生の頃に別の講義で使用したものだったがやはり難しいと感じた。自分たちの知識はまだまだ浅いものなのだと痛感した。個人的にもっと勉強していきたいと思う。