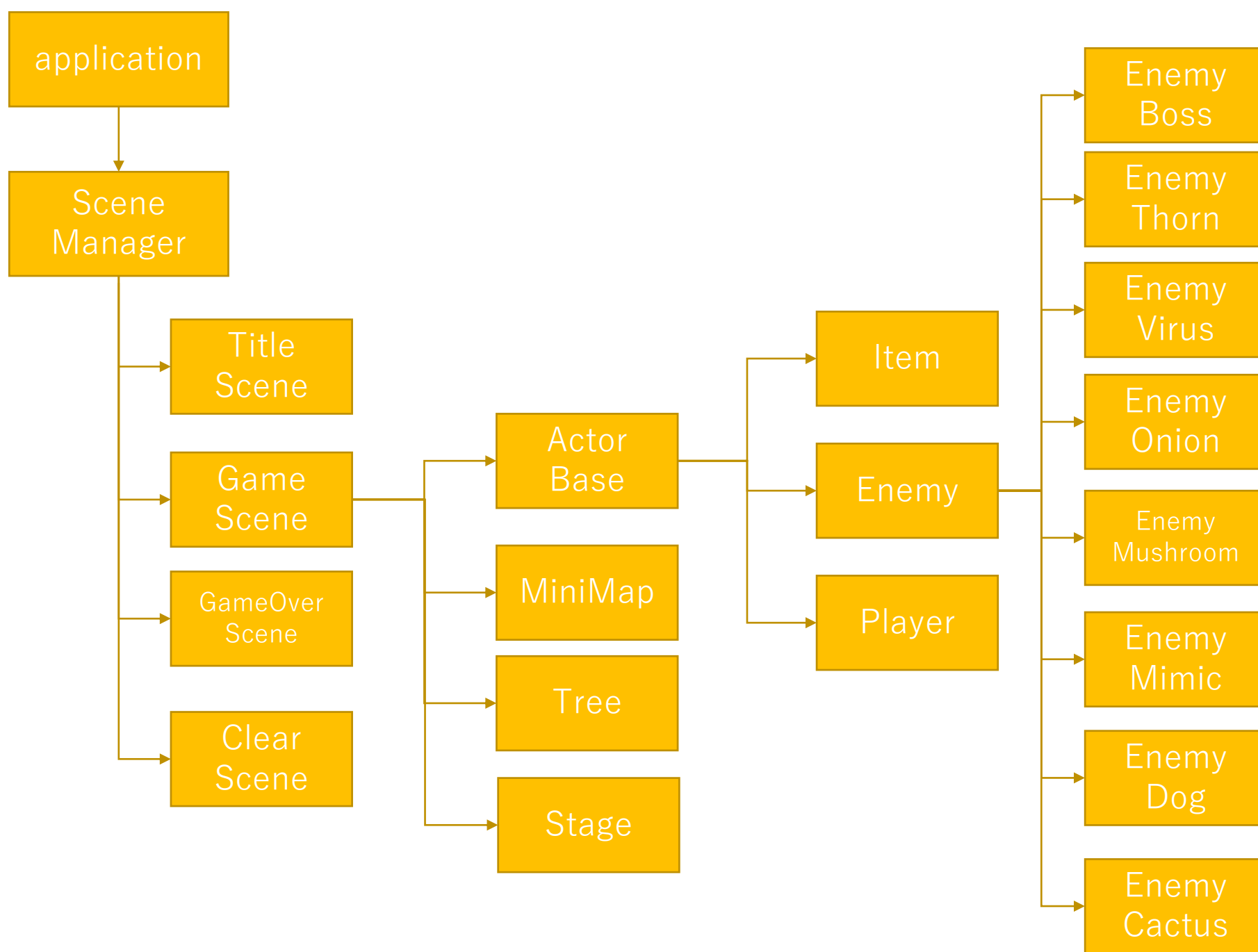


# プログラム説明資料



# 4人チーム

担当箇所  
GameScene  
Tree  
EnemyBase

## 制作した箇所を詳しく

```
void GameScene::EnemyCreate(void)
{
    int randDir = GetRand(BORN_DIR);
    VECTOR randPos = VGet(0.0f, 0.0f, 0.0f);
    switch (randDir)//位置
    {
        case 0://前
            randPos.x = GetRand(STAGE_WIDTH) - STAGE_LANGE;
            randPos.z = STAGE_LANGE;
            break;
        case 1://後
            randPos.x = GetRand(STAGE_WIDTH) - STAGE_LANGE;
            randPos.z = -STAGE_LANGE;
            break;
        case 2://左
            randPos.x = -STAGE_LANGE;
            randPos.z = GetRand(STAGE_WIDTH) - STAGE_LANGE;
            break;
        case 3://右
            randPos.x = STAGE_LANGE;
            randPos.z = GetRand(STAGE_WIDTH) - STAGE_LANGE;
            break;
        default:
            break;
    }

    std::shared_ptr<EnemyBase> enemy;

    //敵のtype
    if(isB==BOSS_ON)
    {
        EnemyBase::TYPE type_ = static_cast<EnemyBase::TYPE>(EnemyBase::TYPE::BOSS);
        enemy = std::make_shared<EnemyBoss>();
    }
    else
    {
        EnemyBase::TYPE type_ = static_cast<EnemyBase::TYPE>(GetRand(static_cast<int>(EnemyBase::TYPE::MAX) - 2));
        switch (type_)
        {
            case EnemyBase::TYPE::SABO:
                enemy = std::make_shared<EnemyCactus>();
                break;
            case EnemyBase::TYPE::DOG:
                enemy = std::make_shared<EnemyDog>();
                break;
            case EnemyBase::TYPE::MIMIC:
                enemy = std::make_shared<EnemyMimic>();
                break;
            case EnemyBase::TYPE::MUSH:
                enemy = std::make_shared<EnemyMushroom>();
                break;
            case EnemyBase::TYPE::ONION:
                enemy = std::make_shared<EnemyOnion>();
                break;
            case EnemyBase::TYPE::TOGE:
                enemy = std::make_shared<EnemyThorn>();
                break;
            case EnemyBase::TYPE::VIRUS:
                enemy = std::make_shared<EnemyVirus>();
                break;
            default:
                enemy = std::make_shared<EnemyCactus>();
                break;
        }
    }
}
```

GameScene内で呼び出されるEnemyCreateでは、さまざまなタイプの敵を生成したり、ある条件下でのみボスを

生み出すなどの処理を行っています。生成位置を前後左右のステージ端から選び、その後タイプを絞り生成され目標に向かって進んでいきます。これらは全てランダムに決まるので遊ぶたびに難易度がばらけ、何度も遊べるような工夫になっています。