

# Fighting Witch

開発環境:Microsoft Visual Studio 2015 , C++/DirectX

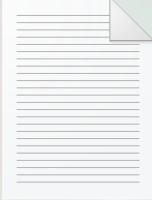
ジャンル:2Dシューティング

開発期間:2021年5月～10月

アピールポイント

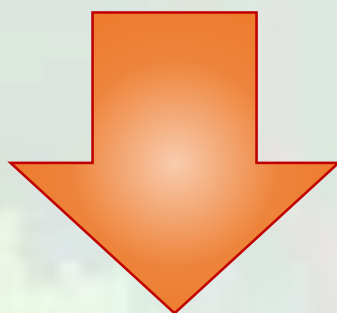
ファイル入出力を活用した機能

敵の出現間隔



```
TIME_LIMIT = 50  
LIFE = 8  
ENEMY_INTERVAL = 30  
ITEM_INTERVAL = 10  
END_SCRIPT
```

```
# 制限時間  
# 残りライフ  
# 敵の出現間隔  
# アイテムの出現確率
```



敵の  
出現間隔 30フレーム



10フレーム

テキストファイルから  
ゲームの基本設定を変更できる。

# Fighting Witch


開発環境:Microsoft Visual Studio 2015 , C++/DirectX  
ジャンル:2Dシューティング  
開発期間:2021年5月～10月

## テクスチャの反映

TEXTURE_FILENAME = data/picture/itemscore.png	# スコアアイテム	14
TEXTURE_FILENAME = data/picture/itemmuteki.png	# 無敵アイテム	15
TEXTURE_FILENAME = data/picture/itemlife.png	# 回復アイテム	16
TEXTURE_FILENAME = data/picture/itemgun.png	# 連射アイテム	17
TEXTURE_FILENAME = data/picture/effect.jpg	# エフェクト	18
TEXTURE_FILENAME = data/picture/laser.png	# レーザー	19
TEXTURE_FILENAME = data/picture/laser2.png	# レーザー2	20

テキストから直接読み込むことで  
CPPファイルの容量を削減。

## ランキング機能



3720  
2640  
2530  
2050  
970  
120



<i>1st</i>	03720
<i>2nd</i>	02640
<i>3rd</i>	02530
<i>4th</i>	02050
<i>5th</i>	00970

スコアを保存し、ランキングを作成。

# Fighting Witch

開発環境:Microsoft Visual Studio 2015 , C++/DirectX

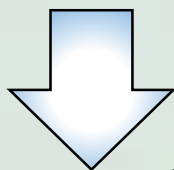
ジャンル:2Dシューティング

開発期間:2021年5月～10月

アピールポイント

ゲームパッドでも操作が可能。

Xinput



# Fighting Witch

Xinput入力のゲームパッドでも操作できる。

三角関数を利用した計算で  
スティック入力での移動も可能。