**個人制作作品説明資料**

**■概要**

タイトル：FightingWitch

使用言語 : C++

開発期間 : 2021年5月～2021年10月(5か月)

ジャンル : 2Dシューティングゲーム

Xinput対応のゲームパッド(ジョイスティック)に対応しています。

**＜起動方法＞**

吉田学園情報ビジネス専門学校\_川村優斗/作品フォルダ/FightingWitch/実行ファイル/FightingWitch.exeを実行

**■動作環境**

Windows10以上

**■説明**

初めてC++で制作した作品です。

キーボードでもゲームパッドでも違和感なく操作できるよう、操作性を重視しました。

**■工夫した点**

**＜外部ファイルでデータ管理＞**

ランキングのスコアや設定、テクスチャの読み込みを外部ファイルで管理しています。

**＜テクスチャの管理をするクラスを作った＞**

テクスチャの読み込みを各オブジェクトのクラスで行っているので、処理の簡略化ができました。

**■反省点**

**＜モードの実装＞**

敵の強さやアイテムの効果を変えたハードモードを作る予定でしたが、うまくいきませんでした。