遅くなりましたが自分が前回作成したクラスの説明を一応あげておきます。

Coinクラス

属性

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 変数名 | 型 | 説明 |
| x | float | コインの左上のｘ座標 |
| y | float | コイン左上のｙ座標 |
| speed | float | コインが下に落ちる速さ |
| collected | boolean | 取得済みかどうかを判定する |

メソッド

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| メソッド名 | 引数 | 戻り値 | 説明 |
| Coin(float x,float y) | ｘ,y | コンストラクタ | コインを生成 |
| update() | なし | なし | コインを下に移動させる |
| Draw() | なし | なし | コインを画面に描画（未取得時のみ） |
| checkCollision(float px, float py, float pw, float ph) | プレイヤー座標とサイズ | Boolean | プレイヤーと接触したか判定 |
| isOffScreen() | なし | Boolean | コインが画面外に出たかを判定 |

Obstacleクラス

属性

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 変数名 | 型 | 説明 |
| x | float | 障害物の左上のｘ座標 |
| y | float | 障害物の左上のｙ座標 |
| speed | float | 下方向への移動速度 |

メソッド

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| メソッド名 | 引数 | 戻り値 | 説明 |
| update() | なし | なし | 障害物を下に移動させる |
| draw() | なし | なし | 障害物を画面に描画 |
| checkCollision(float px, float py,float pw,float ph) | プレイヤー座標とサイズ | boolean | プレイヤーと接触したか判定 |
| Obstacle(float x, float y) | ｘ,y初期位置 | コンストラクタ | 障害物を指定した位置に生成 |
| isOffScreen() | なし | boolean | 障害物が画面に出たか判定 |

ScoreManagerクラス

属性

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 変数名 | 型 | 説明 |
| score | int | 現在のスコア |
| coinPoint | int | コイン一枚あたりの加算値 |
| timepoint | int | 毎秒加算されるスコア |
| lastTime | int | 最後に時間スコアを加算した時刻 |

メソッド

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| メソッド名 | 引数 | 戻り値 | 説明 |
| update() | なし | なし | 1秒ごとに(timePoint分)スコアを加算 |
| addCoin() | なし | なし | コイン取得時に(coinPoint分)スコアを加算 |
| draw() | なし | なし | スコアを画面左上に表示 |
| getScore() | なし | int | 現在のスコアを表示 |