

WIRE WARRIOR

プログラミング言語：c言語

制作期間：10月～11月

開発環境：Visual Studio 2015 DirectX9

【アピールポイント】

物理演算で振り子の移動・終了時の慣性の実装

振り子運動を再現するため支点座標・角度・角速度・糸の長さ・重力加速度を使いベクトルで動かしました。

振り子の移動



振り子をやめた後の移動は放物線の移動で再現しなるべくゲームクリア出来るように少し慣性強くしました。