概要

・課題 1 と課題 2 があります。
・ポインタや関数・クラスといった概念、k2Engine への理解を深めることが目的です。
・課題提出時に、上記の内容が理解できているか簡単な質疑応答を行います。
・なるべく自身の力のみで課題を進めてください。
・課題クリア者には、ゲーム大賞のチームに参加していただきます。

課題 1.　リファクタリング

ゲームの挙動は一切変更せずに、プログラムを下記の通りに修正してください。

・Game プロジェクトに存在するクラスのメンバ変数を全て private にする(メンバ関数は public 可)

　→参考：C++ public private アクセス指定子の使い方 | プログラミングランド（skpme.com）

・FindGO 及び FindGOs の使用禁止

　→既に FindGO 及び FindGOs を使用している箇所は削除して、別の方法で実装する

・Player クラスのメンバ変数 playerState の型を列挙型(enum)にして使用する

　→参考：C++での enum(列挙型)の使い方とは？class 指定方法や文字列変換方法を紹介！ | .NET コラム（fenet.jp）

課題 2.　ゲーム要素の追加

課題 1 の条件を引き継ぎつつ、ゲームに以下の要素を追加してください。
Game/Game.exe で完成品が起動します。

・プレイヤーを追従するエネミーを追加

→新しく Enemy クラスを作成する

→エネミーは 3 体配置

→プレイヤー等と同じように、ゲームクリア画面等に遷移する際に全て削除する

→モデルは Assets/modelData/enemy/enemy.tkm を使用

・ゲームオーバーの追加

→プレイヤーがエネミーに衝突すると、プレイヤーがダウンアニメーション(Assets/animdata/KneelDown.tka)を再生した後にゲームオーバー画面に遷移

→ゲームクリアと同じように、ゲームオーバーに遷移する際にプレイヤー等が削除する

→画像は Assets/sprite/gameover.dds を使用

・プレイヤーが☆を取得するとエフェクトが発生

→エフェクトは Assets/effect/get.efk を使用