**課題1　リファクタリング**

**・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)](https://skpme.com/618/)

**・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

**課題2　ゲーム要素の追加**

**・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される

**・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(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される

→☆

**・プレイヤーが☆を取得するとエフェクトが再生**

**・課題1の条件を守りながら実装**