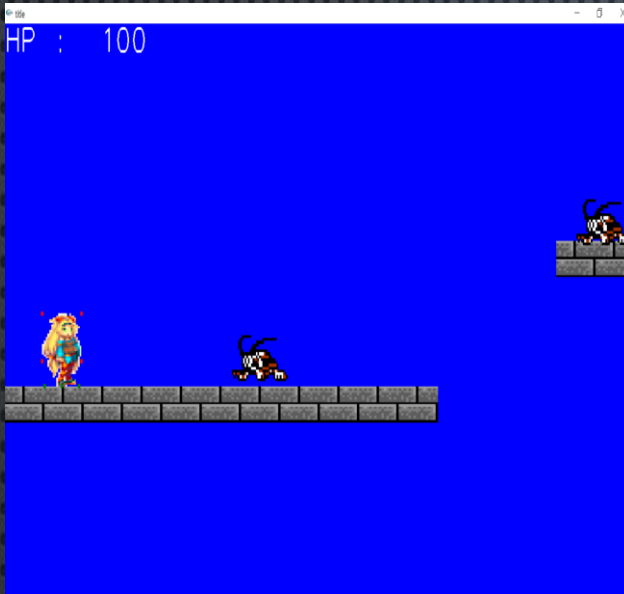


Unity Girl



小山 稜生

4作品くらい作ってます
主な使用言語、環境
Unity, C#, C++

開発環境、言語

Visual studio 2017 C++
OpenGL glm

制作期間、制作人数

3年時作品、約7か月、1人

この作品で自分が書いたプログラム

敵プレイヤー、球の処理、オブジェクト同士の当たり判定、
自機プレイヤー、
テキストファイルの読み込みからのMap生成、bmpファイル読み込み、画像透過処理、キーボードの様々な設定、
文字の描画、アニメーション、シーン遷移

作品制作での思い出

初めてのC++、OpenGLの制作なので分からない所が多かったのですが、すごく大変だったのですがネットで調べながら頑張りました。

画像の描画、当たり判定、キーボード、文字の描画の自作ライブラリーを作りました。

STLのMapとListを勉強して複数の敵の表示、球の管理、シーン遷移で使いました。