



■：必須課題

□：プラス点

G 級：まいりました

- 画面遷移（初期化、タイトル、ゲーム中、ゲームオーバー）が出来ている。
- プレイヤーキャラクターが表示されている。
- プレイヤーキャラを左右に動かし、方向ごとのCGとアニメーションができています。
- プレイヤーキャラをジャンプさせ、上方にある床に乗れる。
- プレイヤーキャラは、床がない場合は重力に従い落下する。
- プレイヤーキャラから、プレイヤーキャラの向いている方向に弾を撃てる（1発で良い）。
- プレイヤー弾は画面の端に到達するか、壁にぶつかる、一定の距離を進むと消滅する。
- チップ画像を読み込んで、配置情報をもとに背景を表示する。
- プレイヤーが2体あり、対戦ができる。
- プレイヤーにHPを持たせ、対戦の結果ゲームオーバーになる。
- キャラクタを管理する変数群の構造化が行われている。
- プレイヤーの弾は相手のプレイヤーに当たるようにされている。
- 特定の背景チップに当たり判定がついており、壁などは通り抜け出来ないようになっている。
- キャラクタの当たり判定範囲まで壁に接近することができる。
- 弾の動作について壁に当たった場合に破裂するなどのエフェクトが付加されている。

- プレイヤーのHPがグラフィックで表示されている。
- ゲームオーバーの処理として、プレイヤーのやられ状態が表示されている。
- プレイヤーのやられ状態の際にエフェクトが付加されている。
- 各処理が関数化されており見やすいプログラムになっている。
- インデント（字下げ）が適切に行われており、プログラムの記述に一貫性がある。
- 必ず2体のプレイヤーが画面に表示された状態でスクロールする。

G級：プレイヤー2がAIで動作し攻撃してくる。

G級：敵が表示されており、協力して敵を倒す機能がある。

G級：状況毎に出現や弾だしなどのエフェクトが付加されている。

G級：敵を破壊するとアイテムを落とし、そのアイテムによって様々なパワーアップができる。

G級：一定条件化においてボスが登場して多彩な攻撃を繰り出してくる。