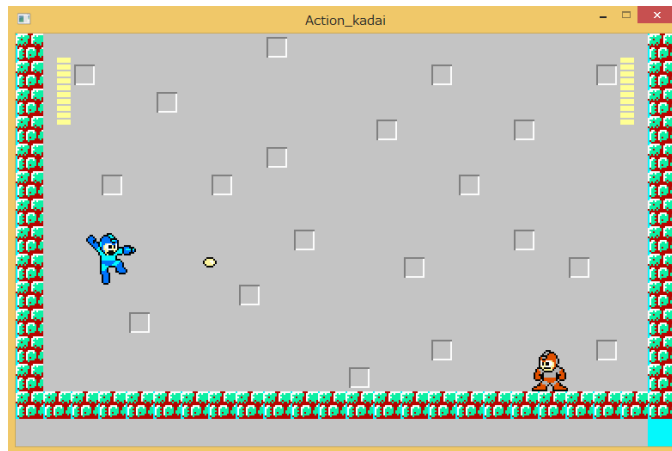


## ゲームプログラム演習 課題

### ジャンプアクション(2人対戦)



#### ■学習のポイント（システムまわり）

- 1) switch 文による画面遷移（初期化、タイトル、ゲーム中、ゲームオーバー）。
- 2) キャラクタを管理する変数群の構造化。
- 3) ファイル分割による処理の明確化（メイン、プレイヤー、背景 etc.）。
- 4) キャラクターの処理の関数化（初期化、移動、描画、その他）。

#### ■プレイヤー&プレイヤー弾（ショット）

- 1) キー入力（左右キー）により2方向に移動する（アニメーション）。
- 2) 横移動には感性が付いており加速度により加速・減速を行う。
- 3) キー入力（ジャンプ）によりジャンプを行う。
- 4) キー入力（ショット）によりプレイヤーが向いている方向にショットが撃てる。
- 5) ショットは画面の端に到達するか相手キャラクターに当たると消滅する。
- 6) 体力制で体力の管理を行う。
- 7) 状態による表示の変化
  - ・ 停止（左右）
  - ・ 停止+ショット（左右）
  - ・ 走り（左右）
  - ・ 走り+ショット（左右）
  - ・ ジャンプ（左右）
  - ・ ジャンプ+ショット（左右）
  - ・ ダメージ（左右）

#### ■マップ

- 1) 縦 15×横 24 コマの2次元配列で管理された情報をもとに 32×32pix のチップを表示する。
- 2) マップパターンはチップ画像を読み込んで管理を行う。

#### ■その他

- 1) 2プレイヤー対戦にする。