**詳細仕様書　　4班**

No. 7 久保田悠熙 No. 小松豪鬼

No.19 寺田大樹 　No.

**主人公まわり**

**・８方向に動けるようにする 0**

**└setRotationをif文で複数用意する、この時else iｆを使わないことで斜め移動が可能になる**

**（上+右の同時押しで右上の入力が可能になる） 主人公の初期位置は中央。**

**・同じように八方向に弾を発射できるようにする、ただし主人公と同じ向きに弾を発射する。**

**└主人公が向きを変えた際にいま向いている方向を記録しておきます**

**（右なら1、右上なら2、上なら3、左上なら4、左なら5、のような感じ）**

**主人公が発射キー（例としてキーボードの”x”など）を押した際に**

**弾のclassをnewすると同時に記録していた方向にsetRotationをして弾をすすめる**

**弾のスピードは主人公を1とするなら弾は10か20ぐらいの高速にしたい。**

**（あまり遅いと動く敵に当たらなくなるため）**

**敵まわり**

**・動かない敵の作成**

**└まずはベースとして動かない敵を作成し、完璧になったらこれをベースに上位の敵を作る**

**中央にいる主人公から等間隔に８方向に配置する。**

**配置ができたら敵が合計２体までランダムな方向に出現するようにする。**

**弾の判定にあたった際に自分を消滅するようにする**

**└これによってたまに当たったら倒される、というゲーム性の実現が可能になる**

**弾との当たり判定で(this)を指定することで自分を消滅させられる。**

**（敵と弾は同時に消滅させるため、弾のほうにも同じような文を追加する）**