自作ライブラリ

・作品の目的

私は1年生の頃から学校から提供された2Dゲームライブラリを使用し、ゲームをいくつか作ってきました。

ですが、ただゲームライブラリを使っているだけだと面白くなく、２年生の頃からそのライブラリのソースコードを読み始めました。

　読んでいくうちに、ゲームライブラリに興味を持ち、3Dゲームライブラリを作成し始めました。

・実装済み要素

画像データ読み込み・表示

3Dモデルデータ読み込み・表示

入力情報の取得(キーボード、マウス、ゲームパッド)

音楽データ読み込み・再生・停止

オブジェクト指向

シングルトン

・制作環境

　VisualStudio 2019

DirectX11

　C++

・制作期間

約4か月。

2年生の頃に2か月作り、3年生の頃に2か月かけて作りました。

個人製作

・アピールポイント

＞入力部分

入力情報の取得の部分で複数のボタンを1つのボタンとして処理できるようにしました。

入力部分のソース「InputClass:h/cpp」

＞シェーダー

シェーダーでマッピング処理の切り替えができるようにしています。

シェーダーソース「MapShaderClass:h/cpp」　シェーダー「Map:ps(ピクセルシェーダー)/vp(バーテックスシェーダー)」

＞オブジェクト指向プログラミング

オブジェクト指向部分はできるだけUnityみたいにできるように意識し、プログラミングしました。

親子関連の実装をしたり、アクティブ状態を追加などをしました。

　オブジェクト指向ソース「SceneObjManager:h/cpp」

>シングルトン実装

　シングルトンを実装し、クラス管理しやすいようにしました。

　シングルトンソース「Singleton:h/cpp」

・気を付けたポイント

コメントはもちろん、変数名や関数名には時に気を付けました。

使いやすく、見やすいように、関数分けしたり、コメントをわかりやすく書いたりなどし、だれが見てもわかるように気を付けてコーディングしています。

・操作方法

実行データの操作方法

Aor十字キー(←) ：左方向に回転

Dor十字キー(→) ：右方向に回転