

# **テーマ1**

# **enchant.js で ゲーム作り**

## **(5)**

**2015/05/26**

**苫小牧高専 ソフトウェアテクノロジー部**

# 今日やること

- ・ 学科内サーバの個人用ページについて
- ・ 次回のテーマについて
- ・ 前回のまとめ
- ・ クマ狩りゲームを作ろう

# 学科内サーバの 個人用ページについて

<http://www/~mt12340/>



**次回のテーマについて**



**前回のまとめ**



# 前回のテーマ(1)

## ゲームオーバーの処理

～いよいよゲームっぽくなってきたかも～

# シーンについて復習

// 第1回目で書いたソースコード

```
enchant();
```

```
window.onload = function() {  
    var core = new Core(320, 320);  
    core.preload('chara1.png');  
  
    core.onload = function() {  
        // 中略  
        core.rootScene.addChild(bear);  
    }  
    core.start();  
}
```

- ・ coreオブジェクトを作成。  
coreオブジェクトは最初からrootSceneを持っている。
- ・ クマさん（Sprite）やテキスト（Label）を作るたびに、  
core.rootSceneにaddChildしていく。



# 今日のテーマ

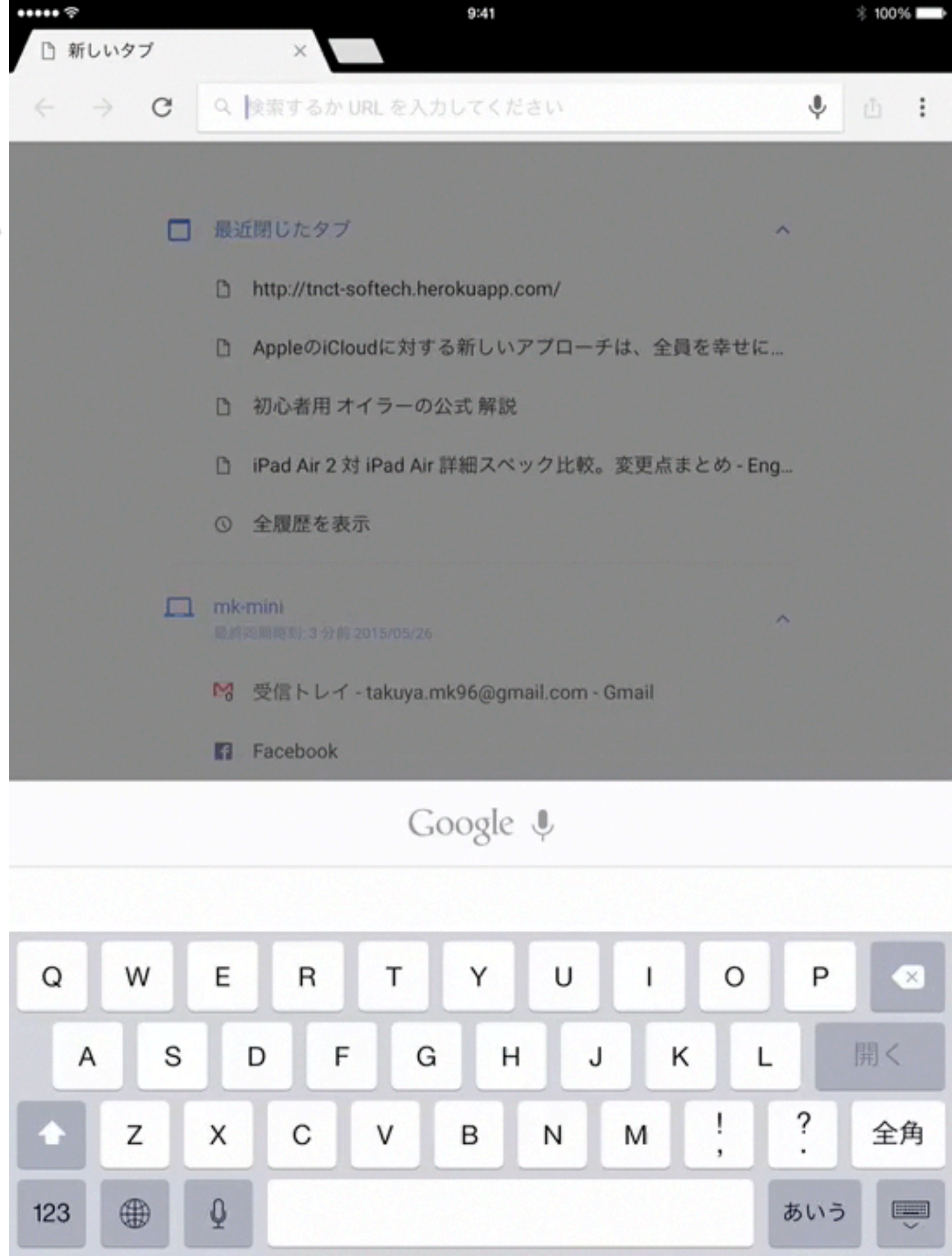
クマさんを  
捕まえるゲームを作ろう

[tnct-softtech.herokuapp.com](https://tnct-softtech.herokuapp.com)

# 必要なものの配布

1. ブラウザで <http://www/~mt12340> を開く
2. クマ狩りゲーム を右クリック、保存

# クマさんを 捕まえるミニゲーム



# 工程

1. クマさんをランダムに表示
2. スコア機能実装
3. タイマー機能実装



**今までの知識を使って  
改造しながら作るう！**

# 今までの知識

- ・ rotate() や scale() を使った回転させたり、拡大縮小させたり……。
- ・ bear.frame を操作して白クマやピンククマにしたり、走らせたり？
- ・ 複数のクマさんを出してみたり？  
(ちょっと難しめかも)

**クマさんを  
ランダムに表示する**

# main.js

```
enchant();

window.onload = function() {
  var core = new Core(320, 320);
  core.preload('chara1.png');
  core.fps = 15;

  core.onload = function () {
    var bear = new Sprite(32, 32);
    bear.x = rand(320);
    bear.y = rand(320);
    bear.frame = 0;
    bear.image = core.assets['chara1.png'];
  }
  core.rootScene.addChild(bear);
  core.start();
}

function rand(n) {
  return Math.floor(Math.random() * (n + 1));
}
```

# よく使う処理を 関数にまとめる

```
function rand(n) {  
    return Math.floor(Math.random() * (n + 1));  
}
```

- ・ function 関数名(引数) {  
 // 処理;  
 return 処理結果;  
}
- ・ 難しく考えなくてOK
- ・ よく使う処理をまとめるもの、とだけ。

**スコア表示機能を作る**

# main.js

```
enchant();

window.onload = function() {
    // 省略
    var score = 0;

    core.onload = function () {
        // 省略
        var scoreLabel = new Label('Score: 0');
        scoreLabel.x = 200;
        scoreLabel.y = 5;

        bear.on('touchstart', function() {
            score++;
            scoreLabel.text = 'Score: ' + score;
            this.x = rand(320);
            this.y = rand(320);
        });

        core.rootScene.addChild(bear);
        core.rootScene.addChild(scoreLabel);
    }
    core.start();
}
```

// 以下省略↓

**制限時間をつける**



# main.js

```
enchant();

window.onload = function() {
    // 省略
    var score = 0;
    var timeLeft = 5 * core.fps;

    core.onload = function () {
        // 省略
        var timeLabel = new Label('Time: 0');
        timeLabel.x = 5;
        timeLabel.y = 5;

        core.on('enterframe', function() {
            timeLeft--;
            timeLabel.text = 'Time: ' + timeLeft;
            if (timeLeft < 0) {
                alert('Your score: ' + score);
                this.stop();
            }
        });

        // 中略
        core.rootScene.addChild(bear);
        core.rootScene.addChild(scoreLabel);
        core.rootScene.addChild(timeLabel);
    }

    core.start();
}

// 以下省略
```

**完成！**

**残り時間で  
改造しよう！**



**テーマ1**

**enchant.js で ゲーム作り**

**～完～**