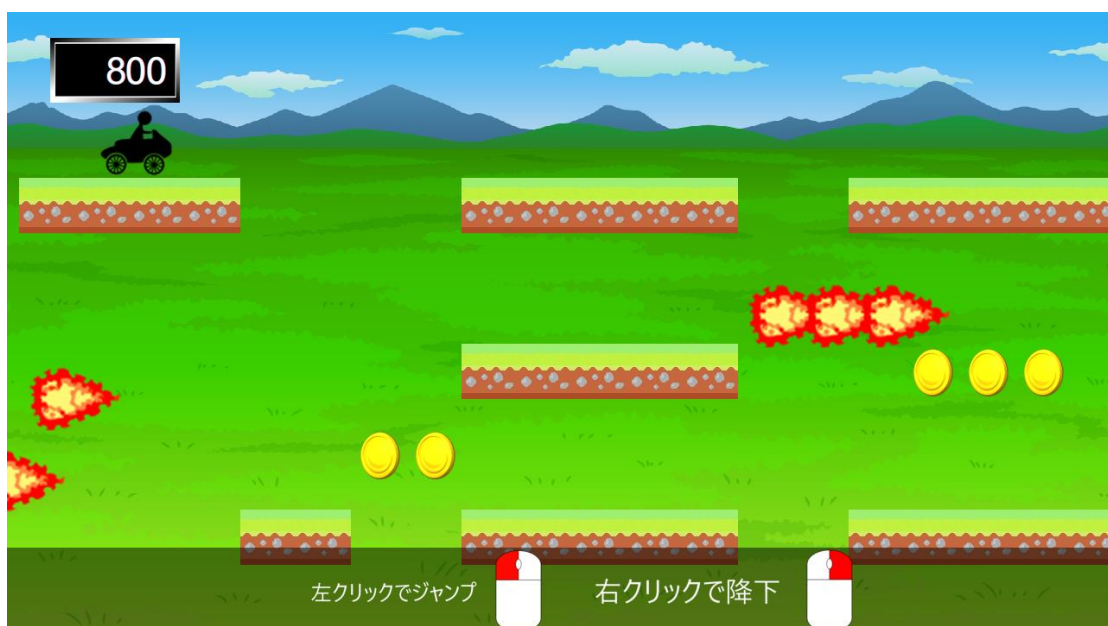


制作物紹介

- ・ タイトル ・ ・ Rider Mission
- ・ 制作目的 ・ ・ 横スクロールでのアクションゲームの制作
- ・ ゲーム内のスクリーンショット
- ・ タイトル画面



- ・ ゲーム画面





- ・ リザルト画面



- ・ 開発環境 ・ ・ VisualStudio2019
- ・ 使用言語 ・ ・ C++
- ・ 制作期間 ・ ・ 3 か月
- ・ 使用ライブラリ ・ ・ aqua ライブラリ(学校配布)、DX ライブラリ
- ・ 人数 ・ ・ 1 人
- ・ 内容 ・ ・ バイクに乗った主人公が、迫りくるギミックを潜り抜けゴールを目指す。道中で入手できるコインで、スコアを競う。
- ・ アピールポイント ・ ・ ジャンプと降下のシンプルな操作で、ステージギミックを攻略し、スコアを競い合うアクションゲーム。
- ・ 苦労したところ ・ ・ メモリリークの発生、当たり判定の処理、ゲーム内の演出面
- ・ どう解決したか？
- ・ ・ メモリリークの発生 → コンパイラの出力をもとに、原因の箇所を特定・修正。
- ・ ・ 当たり判定の処理 → 当たり判定を計算する関数を追加。必要な引数を渡し、真偽値を返すのだけなので可読性が向上した。
- ・ ・ ゲーム内の演出面 → 同じような処理のコードがいくつもあり可読性が下がってしまっていた。多くのオブジェクトで共有できる動きを専用のクラスで共有化。ループの有無やイージングを使った動きを設定できるように修正。