

nanamd / ProjExDPublic

<> CodeIssuesPull requestsActionsProjectsWikiSecurityInsights

main

ProjExD / ex06 / README.md

nanamd 完了History

1 contributor

31 lines (30 sloc)1.9 KB

第4回

色塗り迷路（day06/nana.py）

簡単迷路自動生成(day06/nanamd.py)

ペンギン(day06/tameshi2.py)

ゲーム概要

- nana.pyは猫ちゃんが空白の道を通ると色が変わる
- nanamd.pyは迷路を自動生成しスタートとゴールがランダムに設定されており、ゴールまでたどり着くとクリア
- tameshi2.pyは青ペンギンがキャンディを集めながら赤ペンギンが溶かした道を凍らせていくゲーム

操作方法

- 矢印キーで自分を上下左右に移動する

追加機能

- (tameshi2.py)
- 青ペンギンがキャンディの道を通ったら氷の道になる
- 赤ペンギンが凍った道を通ったら氷が解ける
- 赤ペンギンがキャンディを通ったら白黒になる
- 青ペンギンが白黒キャンディを通ったら毒々しいキャンディになる

- 赤ペンギンが毒々しいキャンディを通ったらキラキラキャンディになる
- 青ペンギンがキラキラキャンディを通ったら凍った道になる

ToDo（実装しようと思ったけど時間がなかった）

- 青ペンギンが床を全て氷にしたらクリア(orキャンディをすべて回収したら)
- 赤ペンギンに触れたらゲームオーバー
- 青ペンギンがキャンディを取ったらスコアが増えるがスコアがマイナスになったらゲームオーバー

メモ

- (day06/tameshi2.py)の参考資料 Pythonで作るゲーム開発 入門講座 実践編
- 青ペンギンがキャンディを取ったら+50p
- 赤いペンギンがchip3.pngを通ったら画像をchip5.pngに変える
- 青ペンギンがchip4.pngをchip2.pngに変える-20p
- 青いペンギンがchip5.pngを通ったらchip7.pngに変える -50p
- 赤いペンギンがchip7.pngを通ったらchip8.pngに変える
- 青ペンギンがchip8.pngを通ったらchip2.pngに変わる +100p