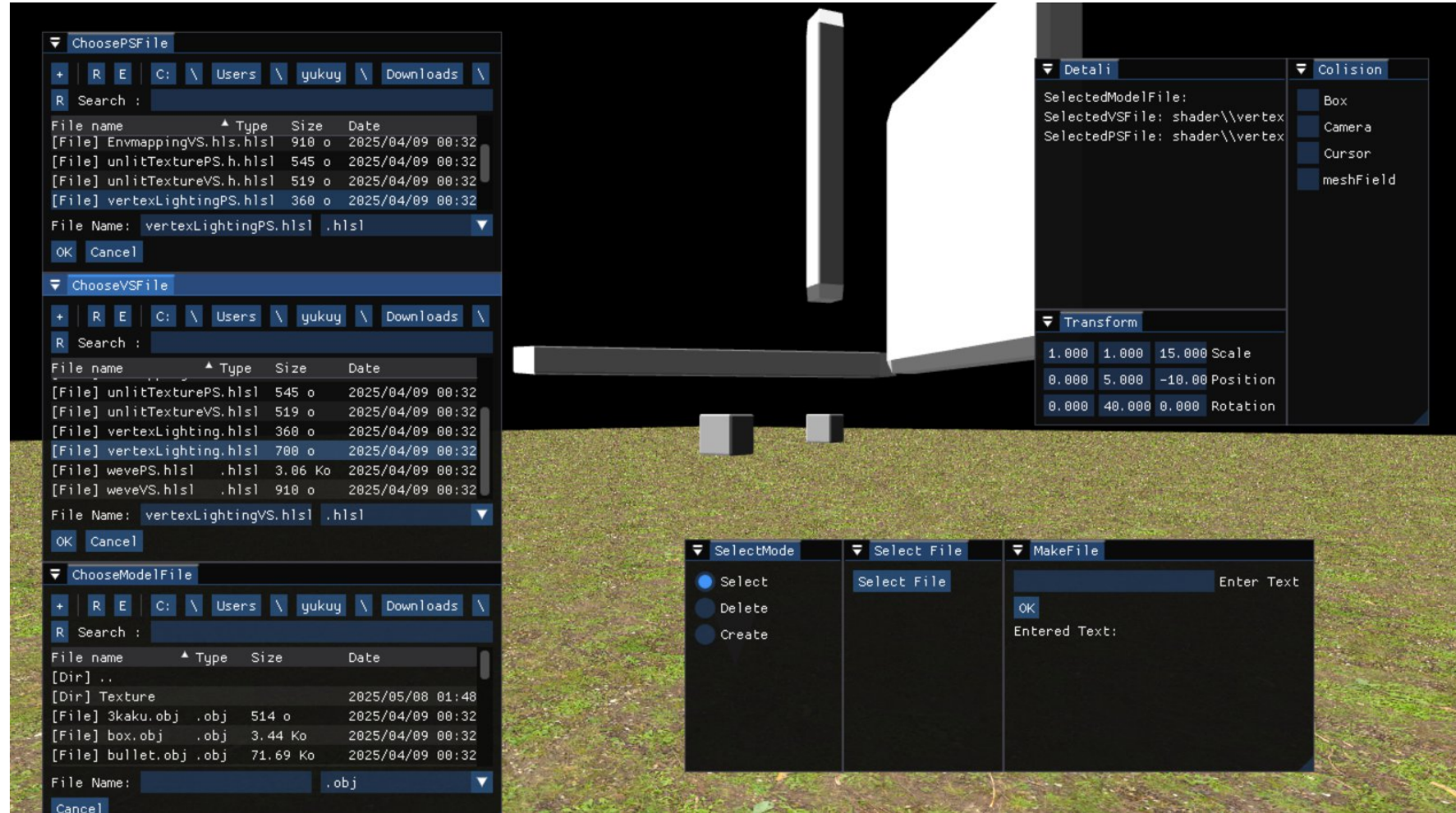




タイトル画面です。エンターキーで開始  
WASDで移動、矢印キーでカメラ回  
転、Kで弾丸発射という隠し要素もあります。



## 起動方法

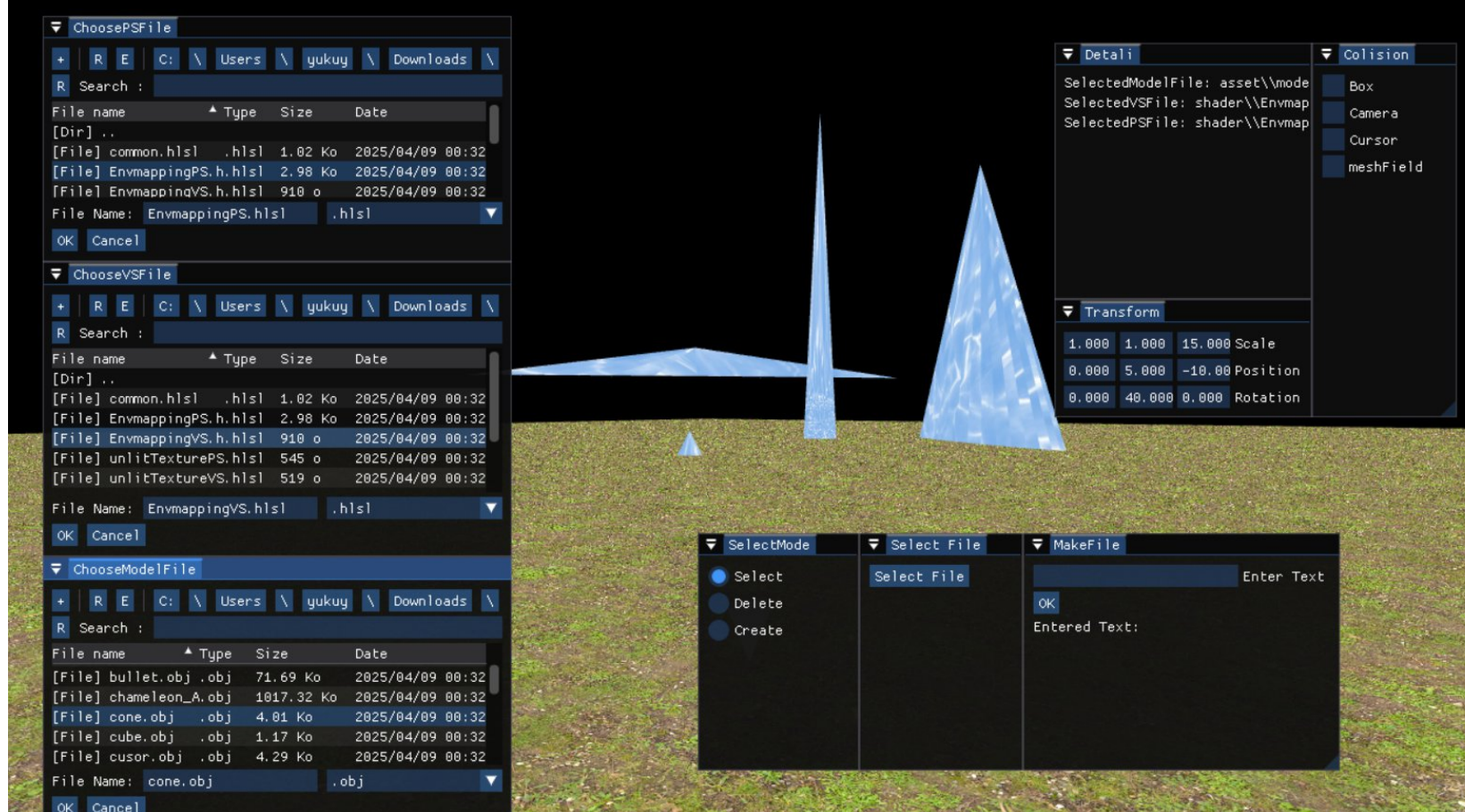
GM31\_Test.slnをダブルクリックしてデバッグボタンをクリック(visualstudioが必要です)

## 操作方法

タイトル画面からエンジン画面への遷移 エンターキー

カーソルの移動 wasdで前後左右 スペースとVで上下 矢印キーでカメラ操作





- ・新しいゲームオブジェクト(新しいクラス)MakeFileウィンドウの中のテキストボックスに新しいクラス名を入力後OKボタンを押す
  - ・ゲームオブジェクトの設置 SelectFileウィンドウから設置したいクラスを選択(この時に選択するのは必ず上記の自分で作ったクラスにしてください)
- その後SelectModeウィンドウからCreateを選択、設置したい場所へカーソルを移動して左クリック(Transformウィンドウの中のScaleとRotationが受け継がれます)

- ・シェーダー、モデルの変更 まずSelectFileで変更したいクラスを選択後頂点シェーダーはChooseVSFileからピクセルシェーダーはChoosePSFile  
モデルはChooseModelFileから変更しOKボタンを押す(この時common.hlslは選択しないでください)

- ・オブジェクトの移動、回転、大きさの変更 Transformウィンドウから書き換えてその後SelectModeウィンドウからSelectを選択し変更したいオブジェクトを左クリック
- ・オブジェクトの削除 SelectModeウィンドウからDeleteを選択し対象のオブジェクトを左クリック

- ・当たり判定の設定 Collisionウィンドウのチェックボックスにチェックを入れると当たり判定が設定される

```
C:\Windows\system32\cmd.exe
ることを同様に検討してください。または、この翻訳単位に対してローカルで使用する意図を表す場合は 'static' を宣言すること
検討してください [C:\Users\sashi\OneDrive\デスクトップ\hogeengine実行
環境及びプロジェクト一式\GM31_Test.vcxproj]
:\Users\sashi\OneDrive\デスクトップ\hogeengine実行環境及びプロジェクト一式\DirectXTex.h(670,21): warning C5260: 定数の
変数 'DirectX::TEX_THRESH
LD_DEFAULT' には包含された ヘッダー ファイル コンテキスト内に内部リンクがあります、インポートされたヘッダー ユニ
ット コンテキストでは外部リンクがあります; 翻訳単位間で共有される場合は 'inline' を宣
言することを同様に検討してください。または、この翻訳単位に対してローカルで使用する意図を表す場合は 'static' を宣言す
ることを検討してください [C:\Users\sashi\OneDrive\デスクトップ\hogeengine実
行環境及びプロジェクト一式\GM31_Test.vcxproj]
:\Users\sashi\OneDrive\デスクトップ\hogeengine実行環境及びプロジェクト一式\DirectXTex.h(780,21): warning C5260: 定数の
変数 'DirectX::TEX_ALPHA_
EIGHT_DEFAULT' には包含された ヘッダー ファイル コンテキスト内に内部リンクがあります、インポートされたヘッダー ユ
ニット コンテキストでは外部リンクがあります; 翻訳単位間で共有される場合は 'inline'
を宣言することを同様に検討してください。または、この翻訳単位に対してローカルで使用する意図を表す場合は 'static' を宣言
ることを検討してください [C:\Users\sashi\OneDrive\デスクトップ\hogeengi
e実行環境及びプロジェクト一式\GM31_Test.vcxproj]
C:\Program Files\Microsoft Visual Studio\2022\Community\VC\Tools\MSVC\14.36.32532\bin\HostX64\x64\CL.exe /c /headerUn
it "C:\Users\sashi\OneDrive\デスクトップ\hogeengine実行環境及びプロジェクト一式\hoge.h=C:\Users\sashi\OneDrive\デス
クトップ\hogeengine実行環境及びプロジ
エクト一式\x64\Release\hoge.h.ifc" /Zi /nologo /W3 /WX- /diagnostics:column /sdl /O2 /Oi /GL /D NDEBUG /D _WINDOWS /D
MBC
S /Gm- /EHsc /MT /GS /Gy /fp:precise /Zc:wchar_t /Zc:forScope /Zc:inline /std:c++20 /permissive- /Fo"x64\Release\\" /
Fd"x64\Release\vc143.pdb" /external:W3 /Gd /TP /FC /errorReport:queue hoge.cpp animationModel.cpp audio.cpp Box.cpp B
ullet.cpp camera.cpp CreateCppAndH.cpp Cursor.cpp explosion.cpp field.cpp game.cpp imgui.cpp ImGuiFileDialog.cpp imgu
i_draw.cpp imgui_impl_dx11.cpp imgui_impl_win32.cpp imgui_tables.cpp imgui_widgets.cpp input.cpp main.cpp manager.cpp
meshField.cpp modelRenderer.cpp OBB.cpp particleEmitter.cpp Player.cpp polygon2D.cpp renderer.cpp result.cpp sky.cpp
TestObject.cpp title.cpp Weve.cpp
hoge.cpp
```

再コンパイル中

新しいファイル(新しいクラス)を作成後  
再コンパイル処理が行われます。