

2024年3月27日

PORTFOLIO

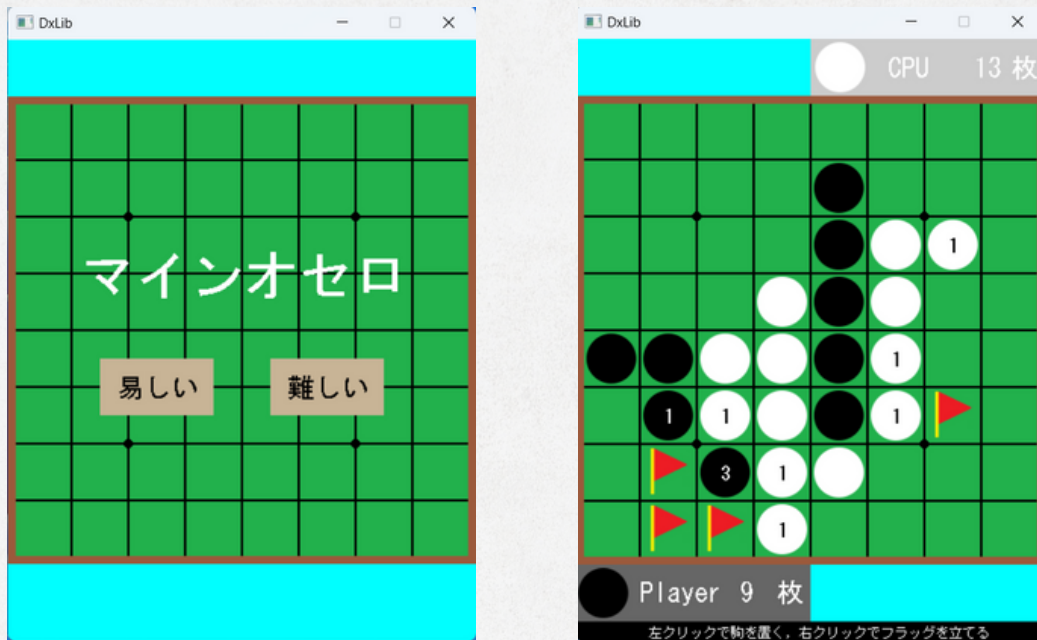
自己紹介

- 名前 : 古元 亮伍
- 住所 : 千葉県船橋市飯山満町3丁目108-30
- 大学 : 東京理科大学/工学部/情報工学科
- 電話番号 : 090-6794-0821
- メールアドレス : ryofuru2025@gmail.com

使用可能言語

種類	期間	内容
C	3年	大学の講義内の簡単なプログラム作成
C++	1年と4か月	大学の講義内の簡単なプログラム作成及びゲーム制作
C#	6か月	Unityでのゲーム制作
python	1年	大学の講義内のデータ解析など

マインオセロ



作品の概要

このプログラムはマウスを使って遊べる地雷ありのオセロゲームである。基本的にはオセロゲームと変わらないが、地雷がある場所にオセロの駒を置こうとすると地雷が爆発し、相手のターンになる。そして、地雷がある場所は地雷が爆発した後はオセロの駒が置けるようになっている。

作成メンバー数

1人

作成環境

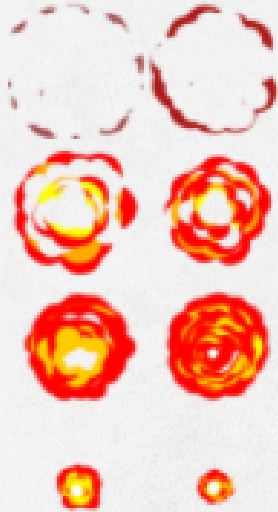
- OS : Windows11 (version : 22H2)
- 言語 : C++ (version : 14)
- IDE : Microsoft Visual Studio Community 2022 (version : 17.9.0)
- ライブラリ : DirectX (version : 9以上)

実行環境

- OS : Windows11 (version : 22H2)

主な使用画像

- exp.png



地雷を爆破した際のエフェクトとして使用する画像
この画像は以下のURLのWebサイトからダウンロードし、他人のもので、再配布不可なため、フォルダーには存在しない

URL

<https://satotucircle.hatenablog.com/entry/2019/12/27/220811>

工夫点

本ゲームはマインスイーパとオセロを組み合わせたゲームであるため、敵の駒の置くマスを決め方に工夫を施しました。具体的には、駒が置かれる現れる8近傍の地雷数より、確率マップと呼ばれるものを作成します。確率マップは4つの状態(0：地雷なし、1：地雷あり、2：可能性あり、-1：不明)が各マスごとに割り振られており、駒が置かれるたびに更新されてます。この確率マップを参照し、地雷がない(0の状態)、地雷がある可能性がある(2の状態)、地雷がある(1の状態)の優先順序で駒を送ますが決定されます。