

```

1 // This is a JavaScript file
2
3 //このスクリプトを動かすには「ui.enchant.js」「nineleap.enchant.js」が必要です
4
5 //enchant.jsを使う際にこの関数を呼び出します
6 enchant ();
7
8 //ウィンドウ画面がロードされた直後に、ブロック内の処理を行います
9 window.onload = function () {
10
11     //ゲームオブジェクトをサイズ480*480ピクセルで作成します
12     var GameW=480;
13     var GameH=480;
14     var game = new Game (GameW, GameH);
15
16     //一秒間に15回に画面の更新頻度を設定します
17     game.fps = 15;
18
19     //必要な画像類ロード
20     game.preload("dog.png");
21     game.preload("bar.png");
22
23
24     //ゲームがロードされた際にブロック内の処理を行います
25     game.onload = function () {
26
27         //その他いろいろ
28         //下記、/*から*/で書かれている部分を一個ずつ試しましょう
29
30         /* //スコア
31         var scoreLabel = new ScoreLabel (5, 35); //X,Y
32         scoreLabel.score = 90000; //スコア
33         game.rootScene.addChild(scoreLabel);
34         */
35
36         /* //ライフ
37         var lifeLabel = new LifeLabel (5, 95, 3); //X,Y,ライフ
38         //lifeLabel.life=1;
39         game.rootScene.addChild(lifeLabel);
40         */
41
42         /* //バー
43         var bar = new Bar (5, 5); //X,Y
44         bar.image = game.assets["bar.png"];
45         bar.value = 80; //値
46         bar.maxvalue = 100; //最大値
47         game.rootScene.addChild(bar);
48         */
49
50         /* //画像テキスト(font0.png)
51         var mutableText = new MutableText (5, 5, 320); //X,Y,幅
52         mutableText.text = "test 01"; //テキスト
53         game.rootScene.addChild(mutableText);
54         */
55
56         /* //普通のテキスト
57         var label = new Label ('ふつうのもじ');
58         label.font = "16px monospace";
59         label.color = '#FFFFFF';
60         game.rootScene.addChild(label);
61         */
62
63         /* //ボタン
64         //ラベル, 種別(なし|light|blue)
65         var button = new Button("これがボタンだ!", "light");

```

```
66         button.moveTo(10, 10);
67         button.ontouchstart = function() {
68             straw.x = 300;
69             straw.y = 100;
70             game.rootScene.addChild(straw);
71         };
72         game.rootScene.addChild(button);
73         /**/
74
75         /* //タイマーラベル(単に時間制限だけならenterframe等つかったほうがいいよ!)
76         var timeLabel = new TimeLabel(5, 65, "countdown");//X,Y,種別(なし|countdown)
77         timeLabel.time = 60;//タイム
78         game.rootScene.addChild(timeLabel);
79         /**/
80
81         /* //時間で移動とか
82         //まずは表示
83         var ViewItem=new Sprite(128,174);
84         ViewItem.image=game.assets['dog.png'];
85         ViewItem.frame=0;
86         game.rootScene.addChild(ViewItem);
87         //ここから移動とか
88         ViewItem.tl.setTimeBased();//デフォルトのフレーム単位からミリ秒単位に変更
89         ViewItem.tl.moveBy(200, 200, 1000).delay(500).moveBy(-200, 0, 1000).delay(500).moveBy(200,
-200, 1000).delay(500).moveBy(-200, 0, 1000).delay(500).loop();
90         /**/
91
92         /* //おてがるたいま
93         game.rootScene.tl.delay(30).then(function() {
94             game.end();//30フレーム後に実行
95         });
96         /**/
97
98
99     };//game.onload
100
101     //ゲームを開始します
102     game.start();
103
104 };//window.onload
105
106
107
108
```