


プログラミング言語学習 第六回 課題

近畿大学 電子計算機研究会
2021/06/20 v1.0.0 by uni

今回の課題では、モグラ叩きゲームを作っていただきます 

【課題1】

もぐら(Moleクラス)をインスタンス化する

1. game.jsでmoleクラスを指定して要素を取得し、「dom_moles」に格納する。
2. インスタンス化したオブジェクトを格納するための変数「moles」を用意する。
3. dom_molesの要素をfor文を参照し、それを引数に与えてmoleクラスをインスタンス化する。インスタンス化したオブジェクトはmolesに格納する。
ヒント:クラスのインスタンス化は new mole(dom_moles[index]) でできるよ
4. molesの要素をfor文を参照し、クリックイベントを作成する。
イベントとなるコールバック関数でmoleクラスのメソッドを呼び出す。

ここまでできたらコンソールにインスタンスが生成されました！と出力されます。

【課題2】

もぐらを表示して、叩けるようにする

1. spawnメソッドにモグラのHTMLエレメントを表示するプログラムを追加する。
2. despawnメソッドでモグラを非表示にする。

ここまでできたらモグラの要素を叩いて消せるようになります。

【課題3】

確率でもぐらを再出現させるようにする

1. slotメソッド(モグラを出現させるかの判定を行う)に記述する。
まず一定確率以上のときとそうでないときに場合分けする。

真のとき: slot関数内で定義したnextAct変数を与えたsetTimeoutを書く
偽のとき: もう一度、出現させる判定を行う。

ここまでできたらいい感じのモグラ叩きになります！
クラスの特性を利用して色々改造してみてくださいね。

配布素材
HTML x1、CSS x1、JS x1、画像素材(png) x2

課題1

コンソールから確認する



出力を絞り込み

エラー

警告

ログ

情報

デバッグ

CSS

[object HTMLImageElement] : moleクラスのインスタンスが生成されました!

6

課題2

モグラをクリックしたら消える



課題3

モグラをクリックしたら消え、再出現するようになる

