

情報コミュニケーション創成 レポート

クラス B4

REN JIMIN - 2600130451-7

ZHENG Yuhui -

提出日:2015 年 7 月 20 日

目 次

| | | |
|-------|-----------------------|---|
| 1 | 目的 | 2 |
| 2 | プログラムの機能 | 2 |
| 3 | 外部仕様 | 2 |
| 3.1 | 起動方法 | 2 |
| 3.2 | 操作方法 | 2 |
| 3.3 | 画面遷移 | 2 |
| 4 | 内部仕様 | 2 |
| 4.1 | クラス図 | 2 |
| 4.2 | 各クラスの説明 | 3 |
| 5 | 実行例 | 3 |
| 5.1 | プログラム起動した直後 | 3 |
| 5.2 | ゲーム画面 | 3 |
| 5.3 | ゲームオーバー | 3 |
| 6 | 工夫した点と考察 | 3 |
| 6.1 | 工夫した点 | 3 |
| 6.1.1 | プログラム上 | 3 |
| 6.1.2 | 機能上 | 3 |
| 6.1.3 | チームワーク | 3 |
| 6.2 | 感想 | 3 |
| 6.2.1 | REN Jimin | 3 |
| 6.2.2 | ZHENG Yuhui | 3 |

1 目的

introduction to airforce

2 プログラムの機能

3 外部仕様

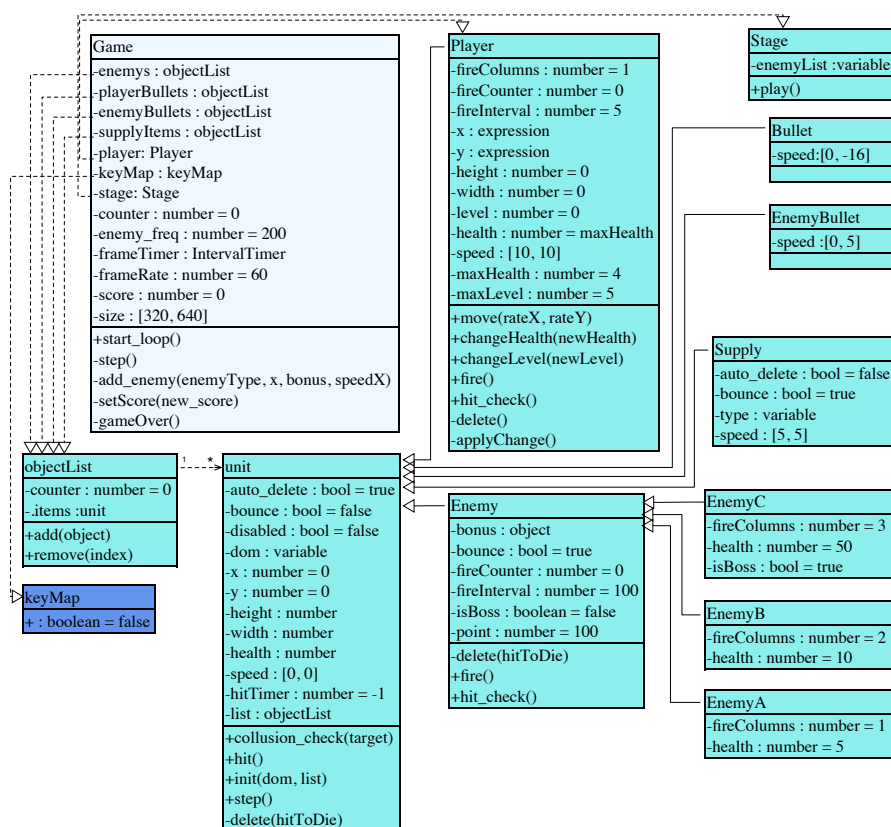
3.1 起動方法

3.2 操作方法

3.3 画面遷移

4 内部仕様

4.1 クラス図



4.2 各クラスの説明

5 実行例

5.1 プログラム起動した直後

5.2 ゲーム画面

5.3 ゲームオーバー

6 工夫した点と考察

6.1 工夫した点

6.1.1 プログラム上

- JavaScript のプロトタイプチェンによるオブジェクト指向プログラミングで実装することにより、プログラムの各モジュールを独立させた。
- 共有するメソッドをプロトタイププロパティにアサインすることにより、良い性能を実現できた。
- オブジェクトの共通部分を継承ツリーとして作成したため、将来新しい敵、武器などを拡張しようとするのが簡単になる。

6.1.2 機能上

- GIMP を使いオリジナルな画像素材を幾つか作成した。
- プレーヤーの武器の 5 段階のレベルを用意した。
- 敵を 3 種類を作り、それぞれ異なるヘルス、武器、速度などを設定した。

6.1.3 チームワーク

- GitHub を利用し、うまくチーム単位でのプログラミングができた。

6.2 感想

6.2.1 REN Jimin

今回のプロジェクトはかなり古い

6.2.2 ZHENG Yuhui