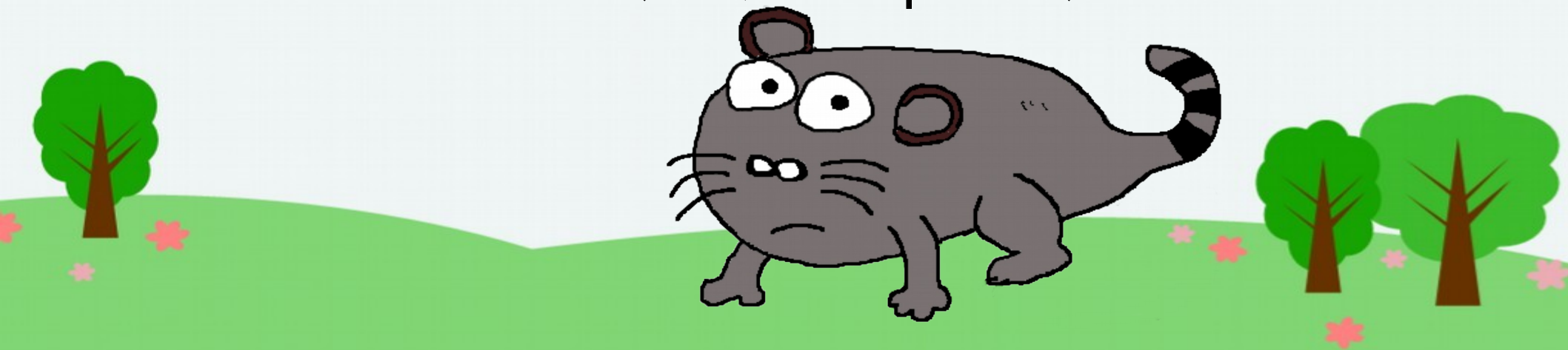


自作ゲームの紹介

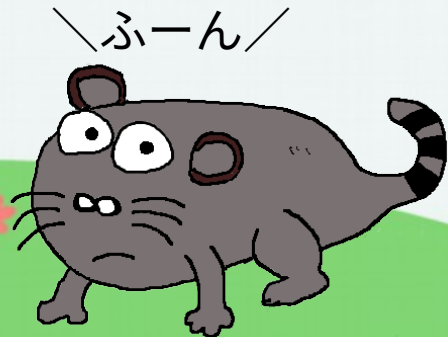
～Common Lispでゲーム制作～

＼もげぞうβです／



どんなゲームを作ってるか

- ドルアーガの塔っぽいもの
- 敵倒してアイテム拾って
ボス倒すゲーム



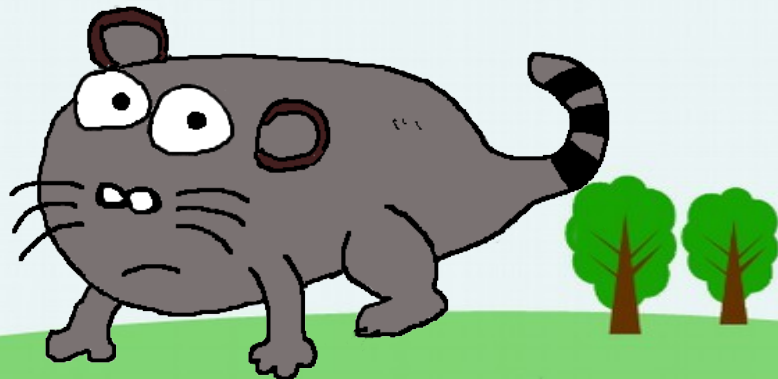
GUIなに使う？

CLではopenGLやSDLが使えるが、
今回は

win32apiを使う。

- ・ win32apiのいいところ
windows95でもうごけらしい
(※今作ってるゲームは動かない)

＼すごい！／



CLからwin32apiを使う

- FTWっていうライブラリがある。

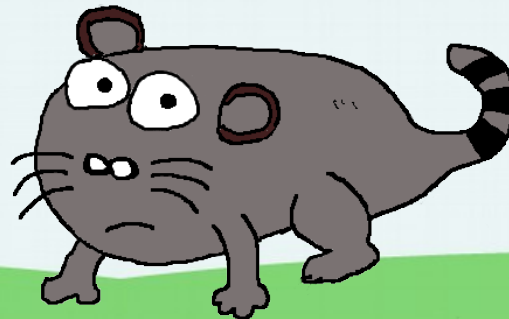
- C言語のコード

```
int WINAPI WinMain(  
    HINSTANCE hInstance ,  
    HINSTANCE hPrevInstance ,  
    PSTR lpCmdLine ,  
    int nCmdShow ) {  
    MessageBox(NULL , TEXT("MOGE") ,  
                TEXT("メッセージボックス") , MB_OK);  
    return 0;  
}
```

- Common Lispのコード

```
(defun winapi ()  
  (ftw:message-box :text "MOGE"  
                   :caption "メッセージボックス"  
                   :button :ok))
```

＼かんたん！／



FTWに使いたい関数がない！

だいたいの関数は用意されてるが、一部実装されていない関数がある。

ご安心ください。CFFIを利用すればなんでも使えます！

例：特定の色を透過する関数をCLから使えるようにする。

```
(defcfun (%set-layered-window-attributes
"SetLayeredWindowAttributes" :convention :stdcall)
  :boolean
  (hwnd :pointer)
  (crkey :int32)
  (balpha :uint8)
  (dwflags :uint32))
```

```
(defun set-layered-window-attributes (hwnd crkey balpha dwflags)
  (%set-layered-window-attributes hwnd crkey balpha dwflags))
```

／ふーん／



ゲーム見せる

