

Goblin hunting

コンセプト

ゴブリンを倒していく爽快感を
感じてもらう。

ゲーム内容

ゲームの目的：ゴブリンを倒していきボスゴブリンを倒す。

ゲームクリアの条件：ボスゴブリンを倒すと宝箱をドロップする。
その宝箱に触れる。

課題点

複数のエネミーにそれぞれステータスの一部を変更したいが同じスクリプトを複数書くのが大変で時間がかかる。

改善点

継承を使う。

Statusというスーパークラスを作って
PlayerStatusとEnemyStatusのサブクラスを作り更にEnemyStatusからそれぞれ
EnemyStatusA～Bossのサブクラスを作り
一部変更するコードを書けばいい状態にしました。