

個人レポート

6119019207 矢野大暉

2020/1/19 提出

1 開発期間 12/23 ~ 1/19 の進捗状況

1.1 進展事項

今回の開発期間では、ゲームの設計として主に

- 催涙スプレーのゲージを表示

を行った。以下にその詳細を示す。

1.2 催涙スプレーのゲージを表示

催涙スプレーに使用時間の制限をかけて、残りのスプレー残量をゲージで表示した。使用時間は定数で指定することで自分以外の同じグループのメンバーでもかんたんに時間を指定できる。

2 次回開発期間での予定

今回は全員のプログラムを統合して、不具合がないかを確認したい。