

個人レポート

6119019207 矢野大暉

2019/11/17 提出

1 開発期間 11/11～11/17 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

- 当たり判定の修正
- マップ作成機能の実装

を行った。以下にその詳細を示す。

1.2 柵の当たり判定を実装

ネットワーク通信下だとプレイヤーと柵の間が重なった際の当たり判定がなくなった。そのため、修正した。

1.3 マップ作成の実装

前回の試作していたマップの作成を実装した。また、役割が重複していた変数があったので統合した。

2 次回開発期間での予定

- NPC の移動方向をマップごとに変えられる機能を実装
- NPC の視界の実装

今回の開発期間では、実装したマップ作成機能を元に、NPC の移動の方向をマップによって変更するように途中まで実装していたがうまくいかず開発がストップしていたので、それを続けたい。また、3 人の画面で NPC を移動させたときに同期のズレが発生しているので、そのことも念頭に置きつつ、開発を進めていきたい。