

個人レポート

6119019207 矢野大暉

2019/12/6 提出

1 開発期間 12/2～12/9 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

- プレイヤーによる、敵への妨害行為の実装の検討

を行った。以下にその詳細を示す。

1.2 プレイヤーによる、敵への妨害行為の実装の検討

ゲームの最低限の機能は実装できたため、次に実装予定であるプレイヤーが「催涙スプレーをかける」という、敵に対して行う妨害行動の実装方法の検討をした。現在はプレイヤーの移動方向を取得できるように実装を行っている途中である。

2 次回開発期間での予定

- プレイヤーが敵に対して妨害をする処理の実装

次回は、前回の目標であった「敵の視界の実装」を実装したい。