

# グループレポート

6119019092 織田武瑠 6119019207 矢野大暉 6119019056 山口力也

2019/12/14 提出

## 1 開発期間 12/9～12/15 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

- 監視カメラのハッキング処理
- ゲーム開始時間の同期処理
- 催涙スプレーの描画

を行った。以下にその詳細を示す。

### 1.2 監視カメラのハッキング処理

ハッキングボタンを一定時間以上長押しすると、監視カメラの回転が一定時間停止するハッキングイベントを作成した。実際のゲームの中では、1人のプレイヤーが今回実装したハッキングを使って、監視カメラの動きを止め他のプレイヤーを助ける。

### 1.3 ゲーム開始時間の同期処理

ゲームの開始時間をすべてのプレイヤーで統一することで、画面の描画のタイミングを同期するようにした。

### 1.4 催涙スプレーの描画

催涙スプレーボタンを押すと、敵の動きを一定時間止める催涙スプレーの描画のみを実装した。