

# グループレポート

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

2019/12/20 提出

## 1 開発期間 12/16～12/22 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のゲージ実装
- 敵の視界実装
- 催涙スプレーの実装
- 一番近いプレイヤーに追尾する敵の動きの実装

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のゲージ実装

ハッキング動作を行うときの長押ししている時間を表すゲージを実装した。長押ししている間にゲージが溜まっていき、指定した時間以上長押しするとゲージが最大になる。ゲージが溜まりきっているときにボタンを離すと、ハッキング動作を行う。

### 1.3 敵の視界実装

敵の視界を実装した。本ゲーム内では、この視界内に金塊を持ったプレイヤーが入ると、ゲームオーバーになる。

### 1.4 催涙スプレーの実装

催涙スプレーを実装した。敵にこの催涙スプレーが当たると、敵の動きが一定時間止まり、視界がなくなる。一定時間を過ぎると復活する。

## 1.5 一番近いプレイヤーに追尾する敵の動きの実装

敵の動きのパターンに新しく、敵から最も近いプレイヤーを追尾する動きを実装した。プレイヤーと敵の間に壁がある場合は迂回し、一定時間同じ場所にとどまると、ランダムな動きをする。