

個人レポート

6119019207 矢野大暉

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

- 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 催涙スプレーの描画

プレイヤーの向いている方向に向かって催涙スプレーの描画を行う処理を実装した。

2 次回開発期間での予定

- 敵の視界の実装

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。