

## 作品解説ドキュメント

### ・ 2D アクションゲームのソースコードのリストと簡単な解説

Script:作成したプログラムファイルが入っています。記述言語は C#です。

ClearEffect.cs : クリア時の演出

Enemy\_Zako1.cs : 敵の制御

EnemyCollision.cs : 敵の接触判定

FadeImage.cs : シーン間におけるフェードイン/アウトの制御

GameManager.cs : スコアや残機などの制御

GroundChaeck.cs : 地面の接触判定

Heart.cs : 残機の設定

objectcolison.cs : オブジェクトを踏んだ際の設定

player.cs : プレイヤーの制御

PlayerTriggerCheck.cs : プレイヤーの接触判定

Score.cs : スコアの設定

Scoreitem.cs : スコアアイテムの設定

StageCtrl.cs : ステージクリアなどの設定

StageNum.cs : ステージ番号の設定

Title.cs /titleback.cs : タイトル画面の設定

### ・ 提出物の概要、実行環境、実行手順

横スクロール型の 2D アクションゲームです。敵を倒したり、コインを取るとスコアが加算されます。実行環境は、WebGL で作成したため、ブラウザなどで動作します。実行手順としては Unity からファイルを開き動作させることができますが、このゲームは Unityroom というサイトに投稿しており、以下の URL から遊んでいただくことができます。また、自身の HP にも作品集として掲載しております。

作品の Unityroom URL : <https://unityroom.com/games/soarrise2d1>

自身の HP URL : <https://soarrise1231.wixsite.com/website>

### ・ 操作方法

W,↑キー:ジャンプ A,←キー:左移動 D,→キー:右移動

### ・ 作成環境

CPU : Intel(R) Core(TM) i5-7500 CPU@ 3.40GHz

GPU : NVIDIA GeForce GTX1060 6GB

RAM: 16.0 GB

- ・使用アプリケーション

- ・制作全般

- Unity ver 2019.4.14f1

- Visual Studio 2019

- ・作成期間

- 約 1 ヶ月

- ・作成メンバー数と作業分担

- 制作は自分一人で行いました。

- ・制作する上で参考にしたもの

- ゲームの作り方 URL:<https://dkrevel.com/>

- C#入門 URL:<http://www.tohoho-web.com/ex/c-sharp.html>

- 一週間で身につく C#言語の基本 URL: <https://csharp.sevendays-study.com/>

- 独習 C# 山田祥寛 (著)