

tama.rb

```
1 #-----
2 #  tama.rb
3 #  爆弾ゲーム改良
4 #  Ruby君が弾を撃つ
5 #  Tamaクラス作成(新規)
6 #    1)Tamaのメンバ変数(インスタンス変数)を作り初期値を設定
7 #    2)次のメソッドを作る
8 #    (1)メソッドmove:動きの処理を行う
9 #    (2)メソッドdraw:弾を画面に描画する
10 #    (3)メソッドcenterx:弾の中心のx座標を求める(衝突判定用)
11 #    (4)メソッドcentery:弾の中心のy座標を求める(衝突判定用)
12 #
13 #-----
14
15 # 弾クラス
16 class Tama
17   def initialize(x, y)
18     # 弾の初期位置(x, y)
19     @x = x
20     @y = y
21     # 弾の半径
22     @r = 4
23     # 縦方向の速度
24     @vy = 5
25   end
26
27   def move
28     @y -= @vy
29   end
30
31   def draw
32     # 中心位置(@x, @y)に半径@rの赤色の円を描画
33     Window.draw_circle_fill(@x, @y, @r, C_RED)
34   end
35
36   def centerx
37     @x
38   end
39
40   def centery
41     @y
42   end
43 end
44
45
46
47 if $0 == __FILE__
48   require 'dxruby'
49   tama = Tama.new(320, 400)
50   Window.loop do
51     tama.move
52     tama.draw
53   end
54 end
```