

ピクセル的なものをつくる

- 3D で作成するのを断念

機能

- 敵からにげる。
- 敵を倒してクリア
- オンライン対戦のときは敵がユーザーになる。

必要なクラス

動くオブジェクト 1

- フィールド
 - 速度
 - 位置
 - 向き
 - HP

自分(コントロールできる Mo

- 1 を継承
- キー入力で位置向きを操作

cpu(自動で動く)

- 自分の位置を認識して最短距離を走る

マップ

- MovingObject との接触を認識=>壁をすり抜けたりしないように

アイテム

- キャラの HP を増減したり速度を増やしたりする。

それらの動きを統括する(GameMaster)