

# Tex 部 C 言語講座 第7回 てふくらぶ おふらいん！

tex 部 2 年 氏名:だいま

平成 28 年 12 月 22 日

## 1 てふくらぶ おふらいん！ とは

てふくらぶ おふらいん！とは製作者が日頃色々な意味でお世話になっている先輩方で遊び  
t... 感謝の意を込めて作ったクソゲーである。

## 2 ゲームの大まかな説明

リアルラックだけで戦うゲームである。技術はいらない。

ゲームを起動して始めは [1] を選択することでゲームが始まる。ちなみに [2] を選択すると (tex 部的に) 死にます。

んで先輩 (敵) に遭遇するので、まずは後輩らしく会釈をしましょう。

会釈が終了したら、敵 (先輩) と戦う [1] か仕事を受け取る [2] を選択しましょう。仕事を受け取ると死にます (察し)。

先輩たちとリアルラックで戦って生還しよう !! (現実的に考えると優秀な先輩たちが多く、死に至る場合があるので無謀な挑戦は控えましょう)

### 3 問題 (1 年生、上級生共通)

1 年生用の簡単な問題という指定でしたが、簡単なボーダーが分からないのでかなり簡単です。

#### 3.1 (1) 敵の情報を入れてください

現在 (意図的に) 敵の情報を抜いています。ソースコードに (1) とあると思うので敵の情報を入れてください。敵を増やしたい場合は上のマクロ定義をいじれば増やせます。初期設定としては 5 人。ソースコードの意図を読み取って情報の取捨選択を行ってください (´-`)。oO

##### 3.1.1 敵の情報

- No.1 名前: H.k タイプ: 部長 防御力: 95 まりも力: 1000000+ 備考: つおい
- No.2 名前: Misaki タイプ: 神 防御力: 70 研究を与えた場合: - 500000 備考: やばい
- No.3 名前: RenaReno タイプ: JK 防御力: 50 パリピ力: 53 備考: バイト乙です
- No.4 名前: au タイプ: (布団の) 番人 防御力: 20 布団欲: 1000 備考: お大事に
- No.5 名前: P-mountain タイプ: (バイト) 戦士 防御力: 3 バイト力: 30000 備考:

#### 3.2 (2) リアルラックを関数で定義してゲームに反映してください

戦うことを決意した悲しいユーザのリアルラックをゲームに反映する必要があります。1 - 100 までの乱数を生成した後、メイン関数へ返す Fight 関数を作ってください。

### 4 問題 (上級生)

1 年生の方も上の問題が退屈であればやっていただいて構いません。

#### 4.1 (3) 遭遇する敵を変える

今はランダムに先輩を呼びつけているので、同じ先輩が何度も召喚されるという社畜状態にあります。シフトは 1 ゲームにつき 1 回に調整しましょう。

#### 4.2 (4) 追加機能の実装

何か面白い案実装してください。またコード汚いので作成者に訂正点を突き付けてください。