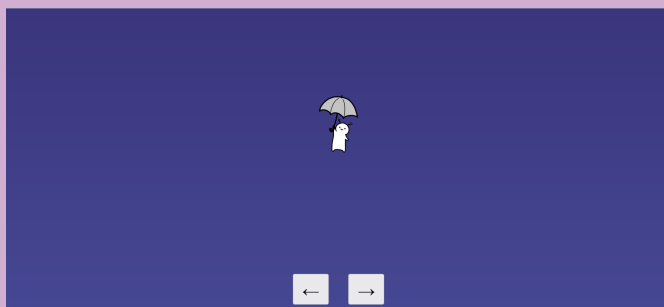
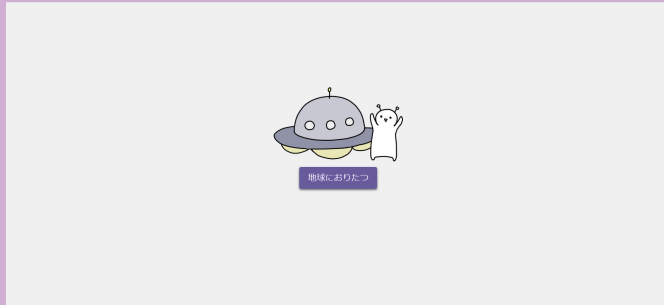


# ゲームのように操作しながらかかゆる

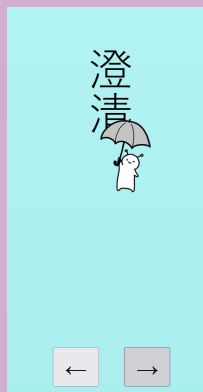
ことばあそび

21144009 伊藤ひなた



[ 意識したポイント ]

- ・直感的に理解できる
- ・簡素でゆるい雰囲気
- ・擬態語や連想など、  
色々な言葉の繋がり



触れると言葉が変化      自動スクロール

- ・それを表す言葉      → 通り過ぎたら
- ・表裏一体の言葉      みられない。
- ・連想される言葉

```
134 window.addEventListener('load', function() {
135   const container = document.documentElement;
136   const endScrollTop = container.scrollHeight - container.clientHeight;
137   const scrollSpeed = 120;
138
139   const startTime = performance.now();
140   const startScrollTop = container.scrollTop;
141
142   function scroll() {
143     const elapsed = performance.now() - startTime;
144     const scrollDistance = (elapsed / 1000) * scrollSpeed;
145     const scrollTo = Math.min(startScrollTop + scrollDistance, endScrollTop);
146
147     container.scrollTop = scrollTo;
148
149     if (scrollTo < endScrollTop) {
150       requestAnimationFrame(scroll);
151     }
152   }
153   requestAnimationFrame(scroll);
154 }
155 );
156
157 function checkCharacterOverlap() {
158   const characterRect = character.getBoundingClientRect();
159
160   for (let i = 0; i < words.length; i++) {
161     const word = words[i];
162     const wordRect = word.getBoundingClientRect();
163
164     // 文字とキャラクターの重なりチェック
165     if (characterRect.left < wordRect.right &&
166         characterRect.right > wordRect.left &&
167         characterRect.top < wordRect.bottom &&
168         characterRect.bottom > wordRect.top) {
169       word.textContent = wordTexts[i].changedWord;
170     }
171   }
172   setInterval(checkCharacterOverlap, 100);
173 }
```

[ 主にみこなったこと ]

- ・スタート画面、ゲーム画面の追加
- ・キャラクター、ボタンの配置
- ・テキストの配置
- ・テキスト変化
- ・自動スクロールの実装