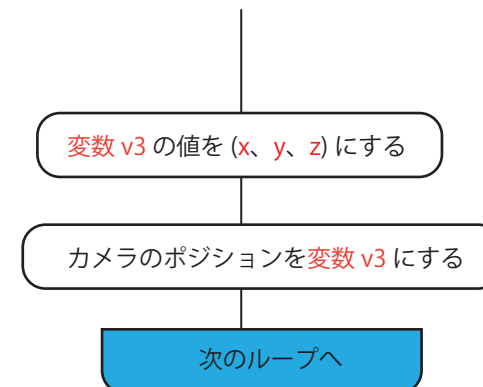
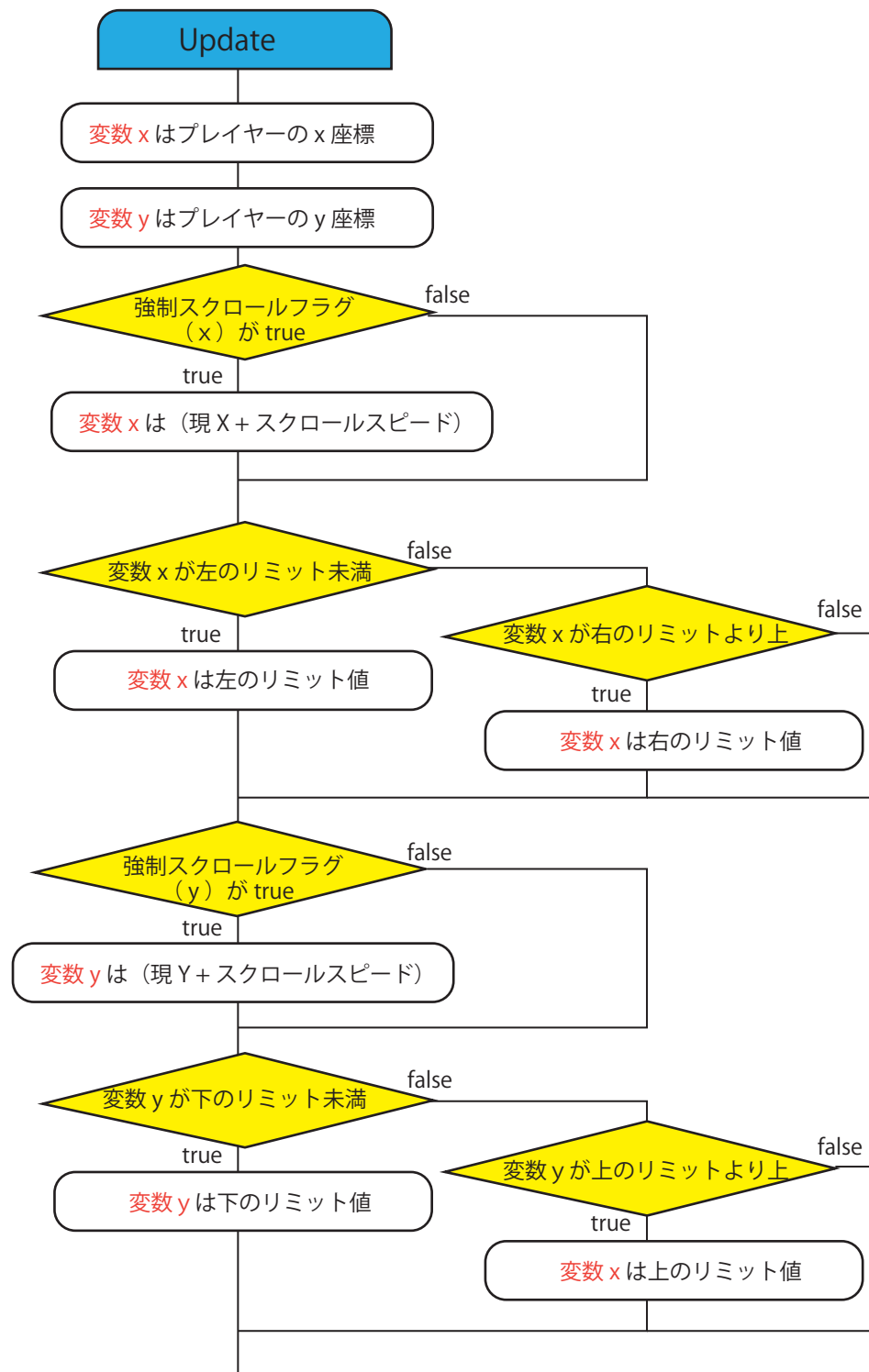
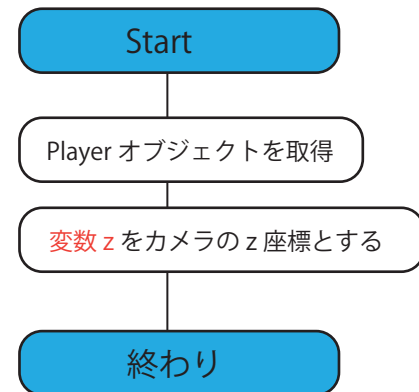
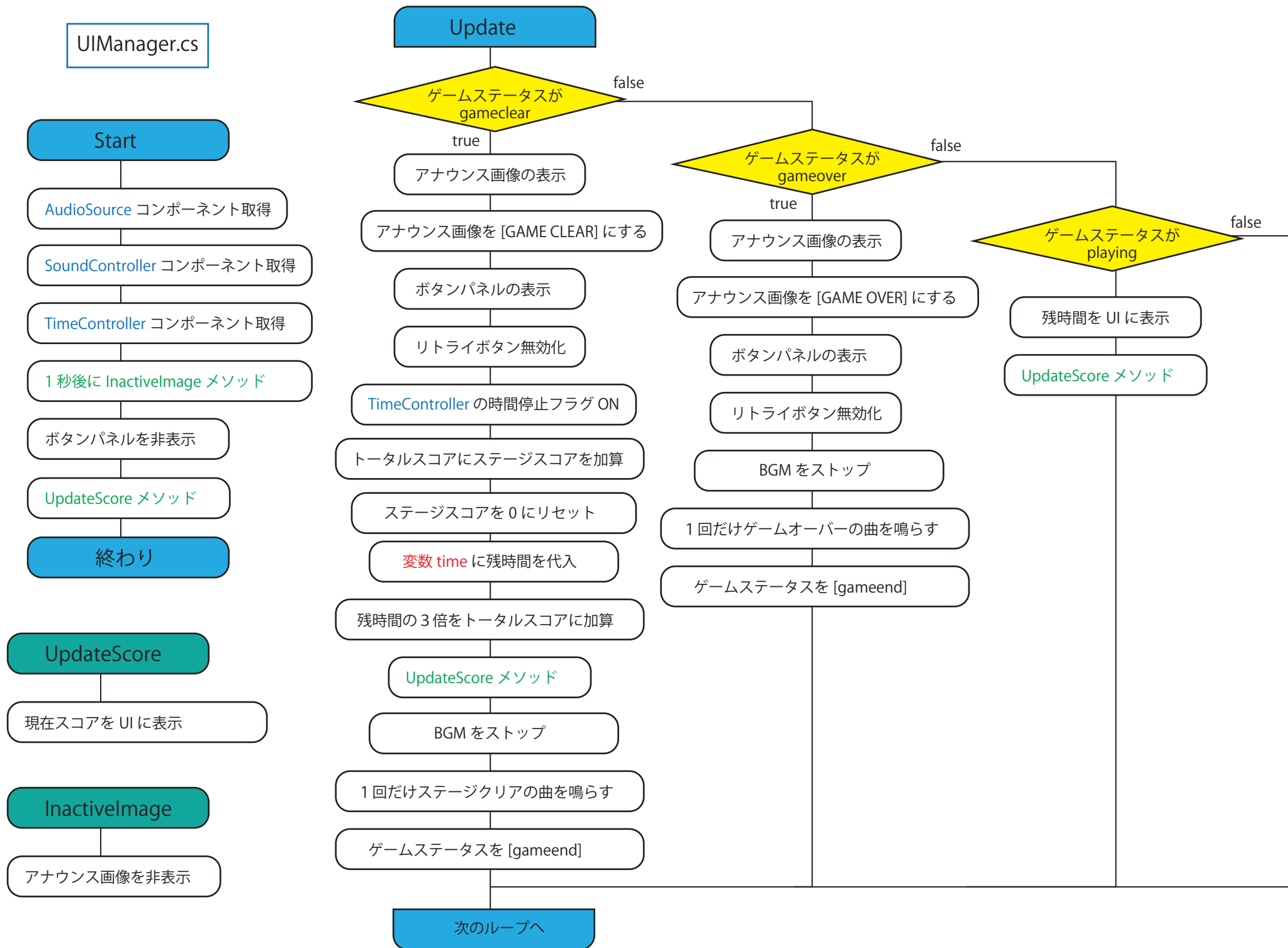
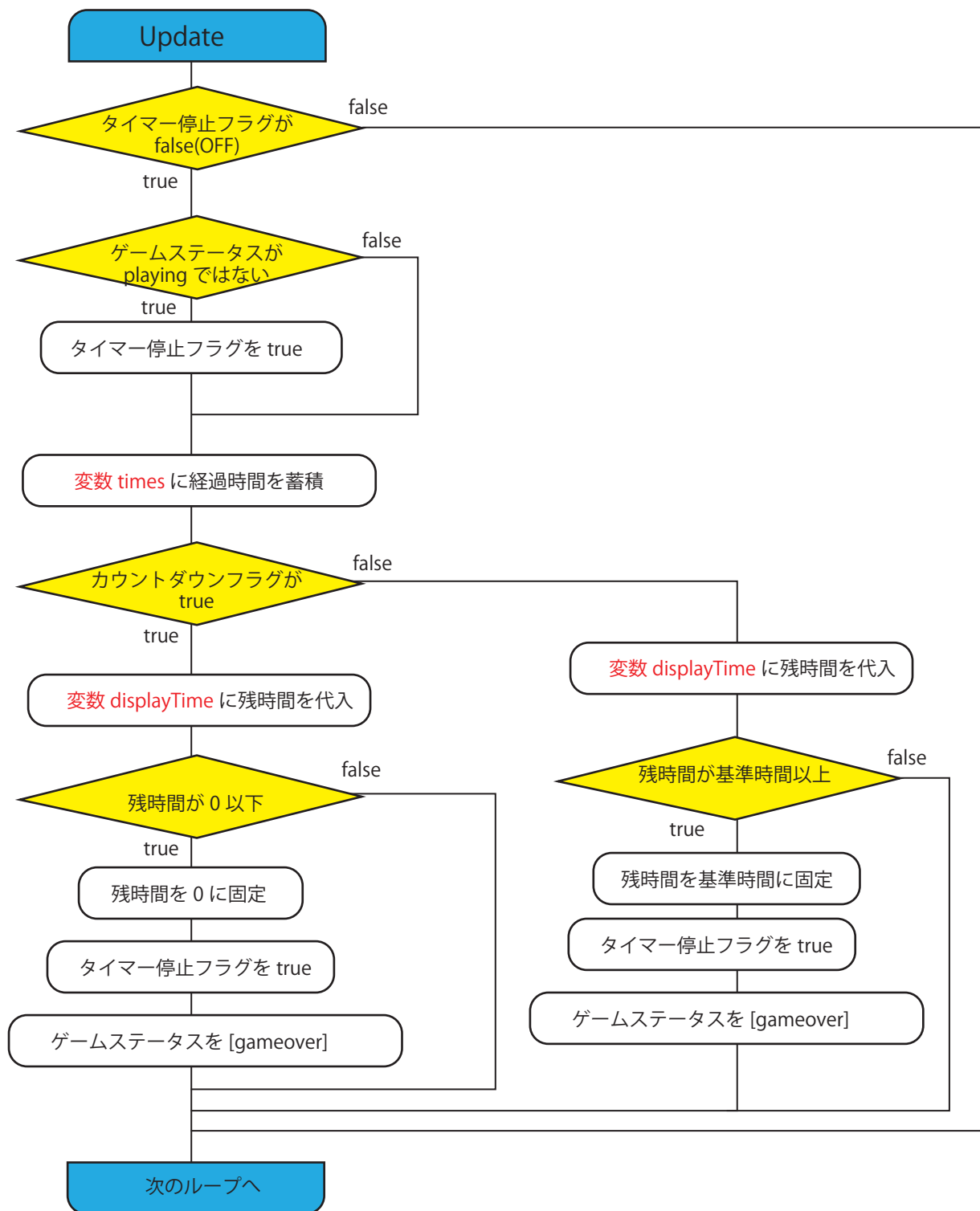
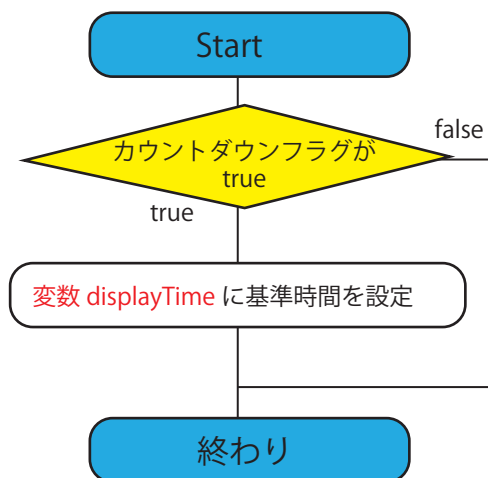


CameraController.cs

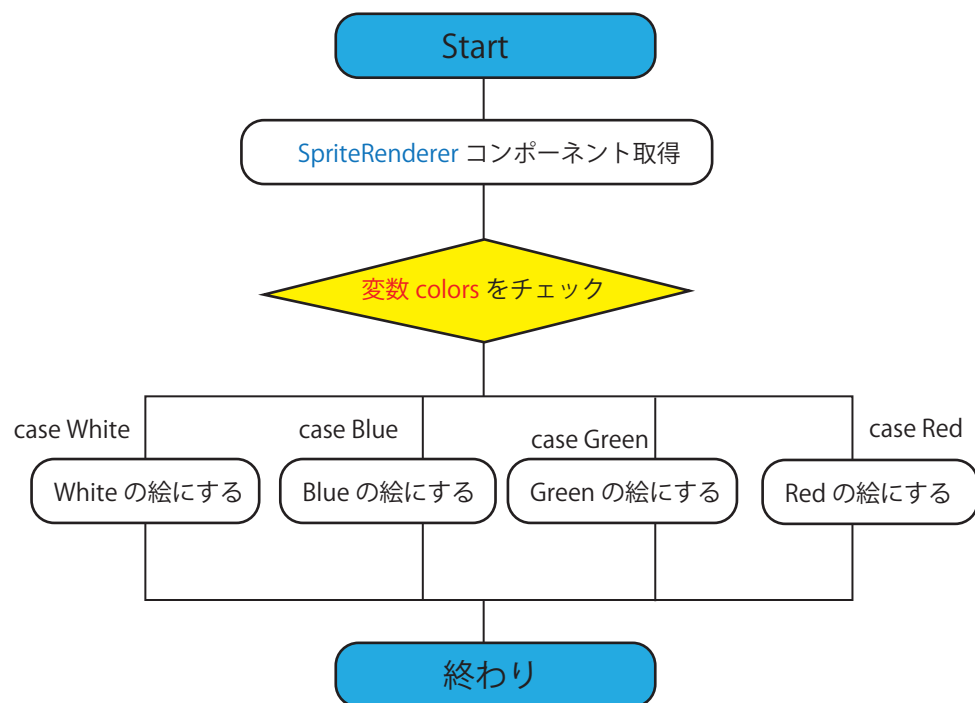




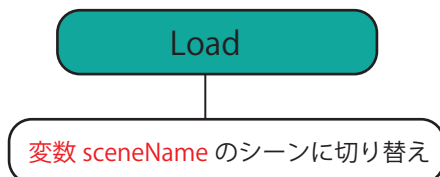
TimeController.cs



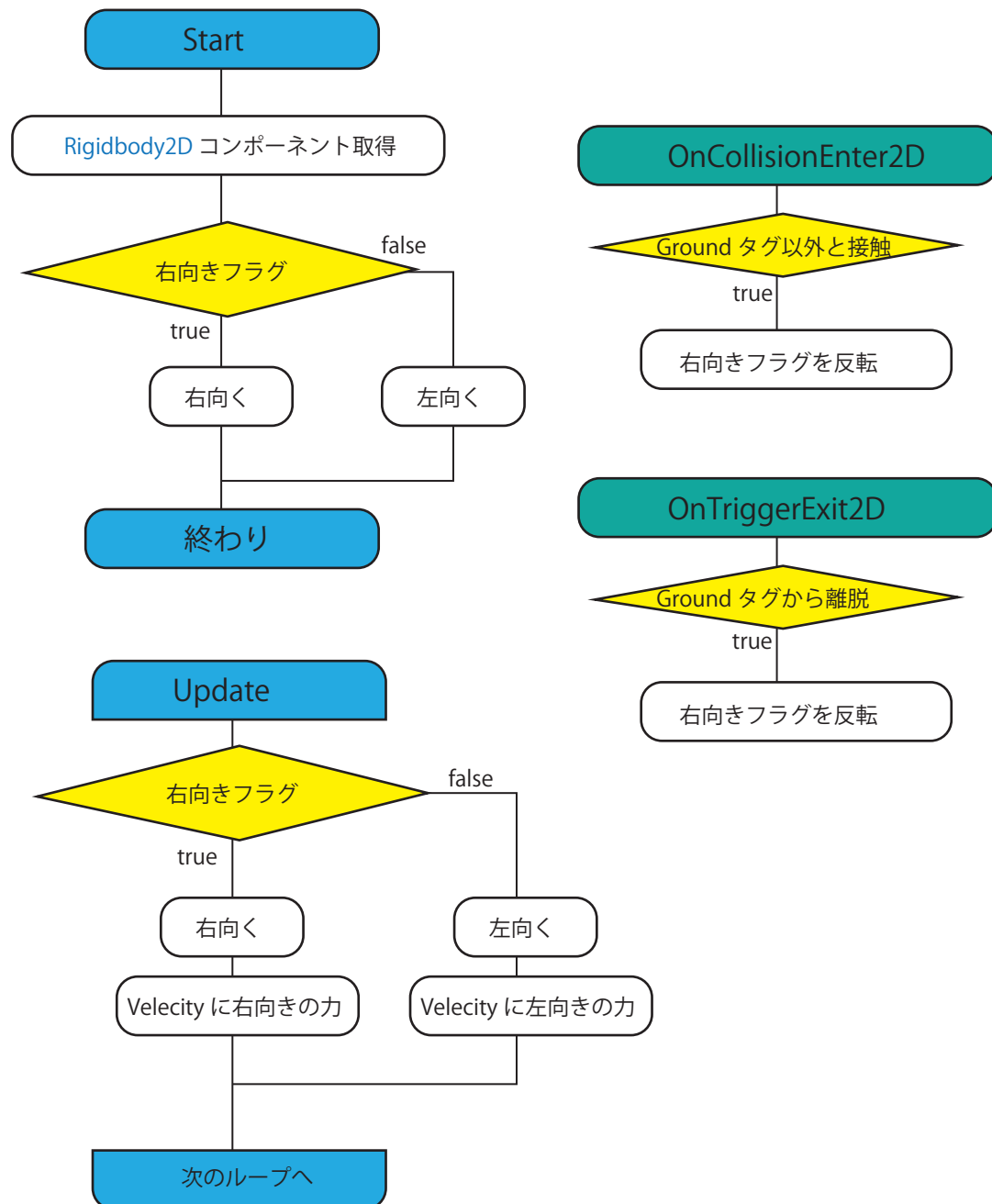
ItemData.cs



ChangeScene.cs



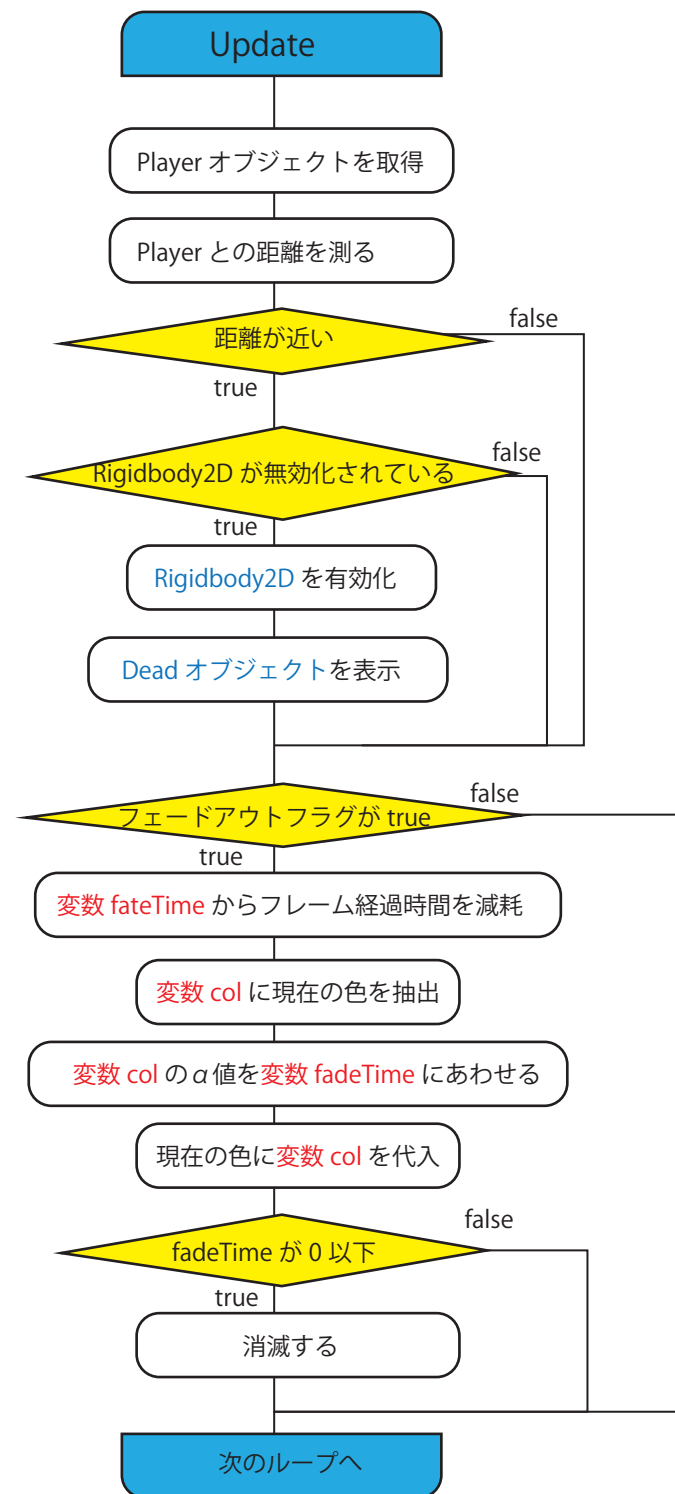
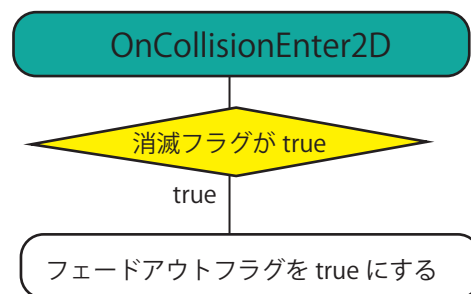
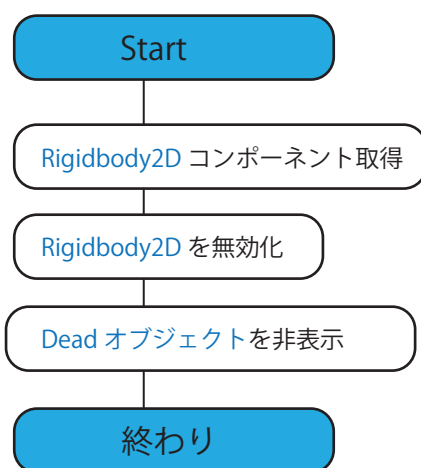
EnemyController.cs

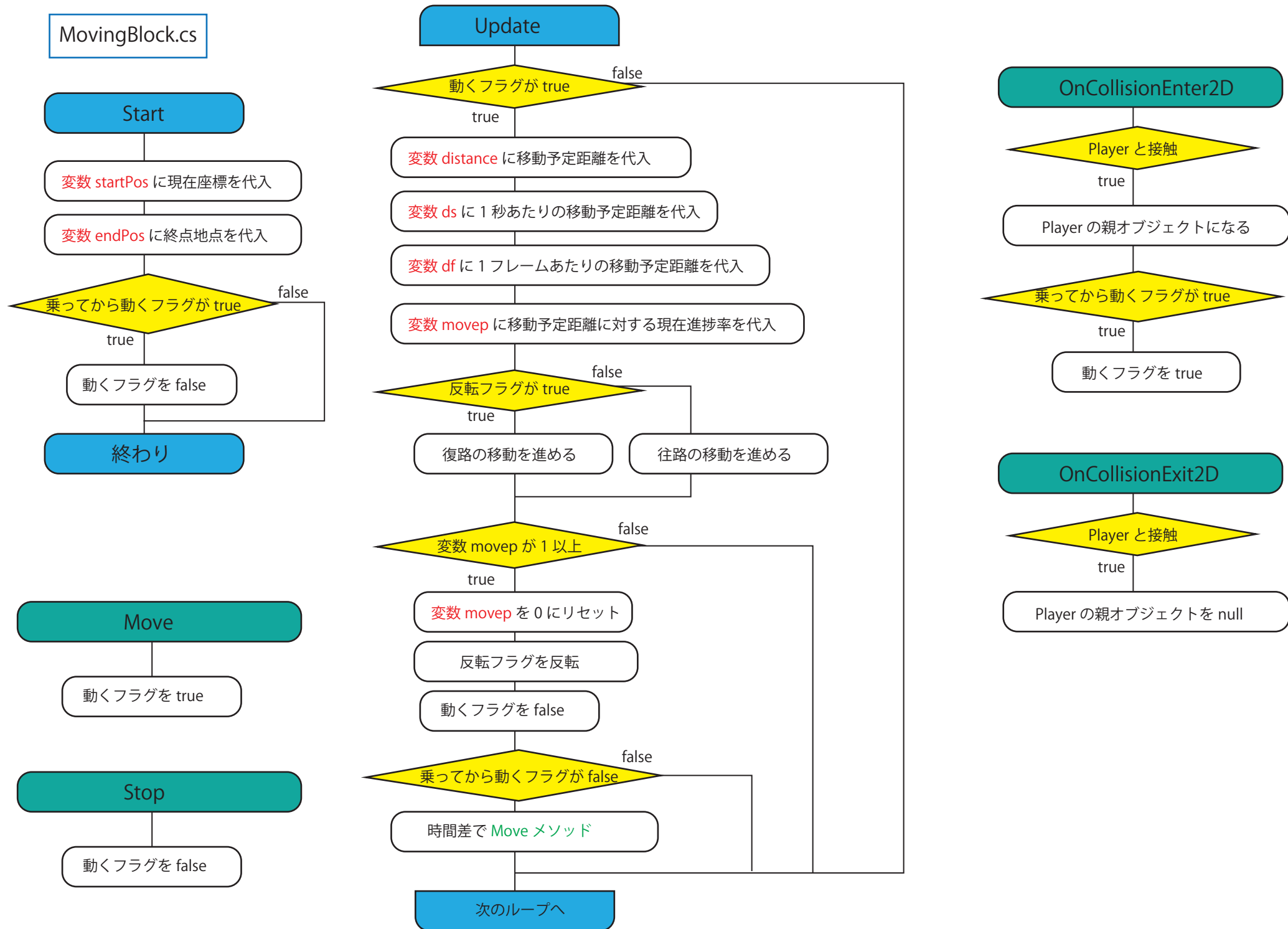


ResultManager.cs



GimmickBlock.cs





ScellController.cs

Start

時間差で消滅

終わり

OnCollisionEnter2D

消滅

CanonController.cs

Start

Player オブジェクトを取得

AudioSource コンポーネント取得

終わり

CheckLength

変数 d にターゲットとの距離を代入

return ターゲットとの距離が基準内かどうか

Update

変数 passedTimes に経過時間を代入

距離が近い

false

true

変数 passedTimes が基準を超える

false

true

変数 passedTimes を 0 にリセット

変数 pos に gate オブジェクトの位置を代入

変数 obj に生成した Shell オブジェクトの情報を代入

変数 obj の Rigidbody2D コンポーネントを取得

変数 angleZ に角度 (オイラー値) を取得

変数 x にコサインで横方向の方向値を取得

変数 y にサインで縦方向の方向値を取得

変数 v に方向データを取得

Shell オブジェクトを変数 v の方向に飛ばす

SE で射出音を鳴らす

次のループへ

SoundController.cs

