

担当箇所

全体のプログラミングの6～7割ほどを担当しました
クラス図の作成
シーン内サウンド、基礎描画系、属性、カード処理を除くほとんどを作っていました。

[ツール]

ステージ作成ツール
背景オブジェクト配置ツール

背景オブジェクト配置ツール



ステージ作成ツール



[ステージプレイヤー処理]

HPスタミナ増減処理ダッシュジャンプ バフデバフ処理
ダメージ表記 単発・ドットダメージ
マナを表示する処理

[ステージ エネミー その他処理]

エネミーが追跡してくる処理
エネミーがカードをドロップする処理
エネミーが球を打つ処理
ボスエネミーのAI処理
ゲーム難易度に応じたダメージなどの調整
ボスのカード処理
パーティクル処理
床の属性処理



[カード系]

カードを表示する処理
カードのテキストを表示する処理
ドロップしているカードを拾う処理
カードを捨てる処理
拾ったカードを表示しデッキに入れるか捨てるか処理
TABを押したときマウスを表示しカードの性能を確認できる処理
カードを使用する処理
マナ消費をする処理
山札から手札へ山札が無くなったら捨てたカードを山札へ戻す処理



[弾の処理]

弾の基底クラス処理
弾の処理

[その他]

モデリング
UIデザイン

