

二つ目のゲーム

木村悠児

2020 年 8 月 25 日

1 画面仕様



図 1: プレイ画面 1



図 2: プレイ画面 2

逃げられた
score : 5
time : 106s
トップへ

図 3: 結果画面

まず最初にプレイ画面 1 のように画面にボールが一つ表示される。次にそのボールがプレイ画面 2 のようにランダムな方向に移動するのでそのボールが画面外に出ないようにクリックする。そしてボールが画面外に出るまでにどのくらいクリックできたかをスコアとして表示するそれが結果画面である。

2 クラス構成

クラスは Ball クラスを基本とし、display メソッドと move メソッドでボールを動かし表示する。score クラスを作り、スコアを管理する。mouseClicked 関数でを使いボールをクリックしているか判定して、クリックしていたら score を加算していく。

2.1 Ball クラス

ここでは Ball の大きさ初期座標を定義する。初期座標は画面外ギリギリではなく画面中心に近いようにするまた、display メソッドでボールを表示させ、move メソッドでボールがどのように動いていくかを設定する。ボールの動きは random にしてどのように動くかわからないようにする。

2.2 score メソッド

ここではボールに何回クリックしたかを計測していく。ボールの範囲を指定して、mouseClicked 関数からボールをクリックしているか判定する。

2.3 move メソッド

ボールの動きをランダムに変更する。