**ソースコードの説明**

**Sweet Engineer**

**担当した箇所**

　キャラクター制御

　弾の作成

　敵をロックオンする処理

**担当したコード**

Player.cpp

プレイヤーの移動

〃　　回転

〃　　ジャンプ

〃　　弾を撃つ

〃　　状態をゲームオーバーにする

プレイヤーがチョコボールに流される

〃　　出すパーティクルの設定

〃　　敵の撃った弾に当たって吹っ飛ばされる

Bullet.cpp、h

**UniSoul**

**DirectXの初期化をしている処理**

GraphicsDevice.cpp、h。

**ゲームパッドの設定をしている処理**

Pad.cpp、h。

**プレイヤーが操作するキャラクターのモデルの初期化、更新、描画をしている処理**

UnityChan.cpp、h

**2Dのキャラクターの体力バーを描画している処理**

2DImage.cpp、h

**キャラクターの体力バーの初期化と更新と描画をしている処理**

PlayerHPBar.cpp、h

**キャラクターの移動、重力、当たり判定の処理**

CharacterController.cpp、h

**キャラクターのレベルとFPSを表示している処理**

DirectXFont.cpp、h

**FPSの計測をしている処理**

Stopwatch.h

**キャラクターの回転を計算している処理**

Turn.cpp、h

**キャラクターのアニメーションを再生している処理**

Animation.cpp、h

**ゲームカメラの処理**

Camera.cpp、h

**影を描画するために使っているカメラの処理**

ShadowMapCamera.cpp、h

**影の描画に使うレンダリングターゲットの処理**

RenderTarget.cpp、h

**敵の基底クラスの処理**

EnemyBase.h

**ゲーム上のすべての敵の管理している処理**

EnemyManager.cpp、h

**Unity上で配置した敵のデータ**

EnemyPosInfo.h

**フィールドにいる敵それぞれの初期化、更新、描画の処理**

EnemySkeleton.cpp、h

**ゲーム上のライトを設定している処理**

Light.cpp、h

**Unity上で配置したマップのデータ**

locationInfo.h

**格納されたマップのデータを使ってオブジェクトを配置していく処理**

Map.cpp、h

**パーティクルの初期化、更新、描画をしている処理**

Particle.cpp、h

**パーティクルの発生、更新、削除をしている処理**

ParticleEmitter.cpp、h

**物理エンジンの初期化と更新をしている処理**

Physics.cpp、h

**物理エンジンが使う剛体を作成する処理**

RigidBody.cpp、h

**三角形の板ポリを作る処理**

Primitive.cpp、h

**XAudioの初期化と更新をしている処理**

SoundEngine.cpp、h

**SEやBGMを再生する処理**

SoundSource.cpp、h

**3Dモデルの初期化、更新、描画をしている処理**

SkinModel.cpp、h

**Xファイルから出力されたモデルデータを格納し、その格納されたデータを使って、ボーン行列やメッシュデータの作成をしている処理**

SkinModelData.cpp、h

**ゲームの地面のモデルを初期化、更新、描画している処理**

Stage.cpp、h

**スカイボックスのモデルの初期化と更新と描画をしている処理**

Sky.cpp、h

**Xファイルのメッシュデータからメッシュの当たり判定を作っている処理**

MeshCollider.cpp、h

**球体の当たり判定を作成している処理**

SphereCollider.cpp、h

**カプセル状の当たりを作っている処理**

CapsuleCollider.cpp、h

**攻撃用の当たり判定の作成、衝突の処理、当たり判定の削除をしている処理**

DamageCollisionWorld.cpp、h

**プログラムの自己学習時間や内容**

毎日16時30分に学校が終わりそこから3、4時間学校に残ってプログラムの勉強をしています。内容は、製作途中の作品に実装したい機能をネットで調べました。それでも理解出来なかったものは先生やクラスの友人に相談して理解を深めて実装しました。