**個人制作作品　説明資料**

**概要**

タイトル：Position Defense

使用言語：C++

開発期間：2021年6月下旬～9月下旬

ジャンル：2Dシューティング

Xinput対応のゲームパッドに対応しています。キーボードでも両方でプレイできます。

**起動方法**

実行ファイル/2Dシューティング2.exeを実行

**動作環境**

Windows10

作品を起動するにはMicrosoft Visual C++ 2015 再頒布可能パッケージが必要です。(https://www.microsoft.com/ja-jp/download/details.aspx?id=53587)

**説明**

初めてC++で制作した作品です。

スペースインベーダーを元に、『シューティングが苦手な人でも楽しめる、シンプルな的当てゲーム』をコンセプトに制作しました。

様々な武器やアイテムを使って、自陣へ攻め込んでくるゾンビを倒し続け、時間内までどれだけのスコアを稼げるかを競うゲームです。

ライフが0になるとゲームオーバーとなります。

**苦労した点**

・武器（銃）のリロード

　リロードしたときのマガジン内弾薬数と総弾薬数の計算に苦労しました。

・外部ファイルでランキングやスコアを管理

　ランキングやスコアを外部ファイルで管理しています。

**個人制作作品　説明資料**

**反省点**

・敵の移動

　敵の移動を縦一直線だけではなく、蛇行等の敵の移動処理を作る予定でしたが、うまくいきませんでした。

・C++らしいコード

C言語をそのまま落とし込んだようなコードになっているので、C++らしいコードを書けるよう、どんな書き方があるのか勉強中です。