

CreateJSで楽々ミニゲーム制作

zawa

https://github.com/zawa-tin/CreateJS_LT_poster

8時間くらいでシューティングゲームを作りました。多分現在も教室の後ろの方で機能追加してます
私はJavaScript自体を殆ど書いたことが無い人間なので、可読性等は察しです
去年のハッカソンの勉強会でマヤミ先輩にアロー関数を教えてもらったのが印象で、そればっか使ってみてる

はじめに

ポスターといえど初めてのLT会で拙い点が多いと思いますが、ご容赦下さい

・Beamerを使うのを諦めて謎サイトの無料テンプレートを拝借してこのポスターを作りました。情けねえ・・・

CreateJSを知るきっかけとなった会津大学CSSC2022(高校生がプログラミングを3泊4日で勉強してチームでゲームを開発する企画)の講師業務には感謝しています。

(自分の記憶が正しければ)その時の他の講師も今回のLT会に参加していると思いますが、多分取り上げないので自分がいただきます。

これは何

JSとついてるのでJavaScriptのライブラリ群です(はい)

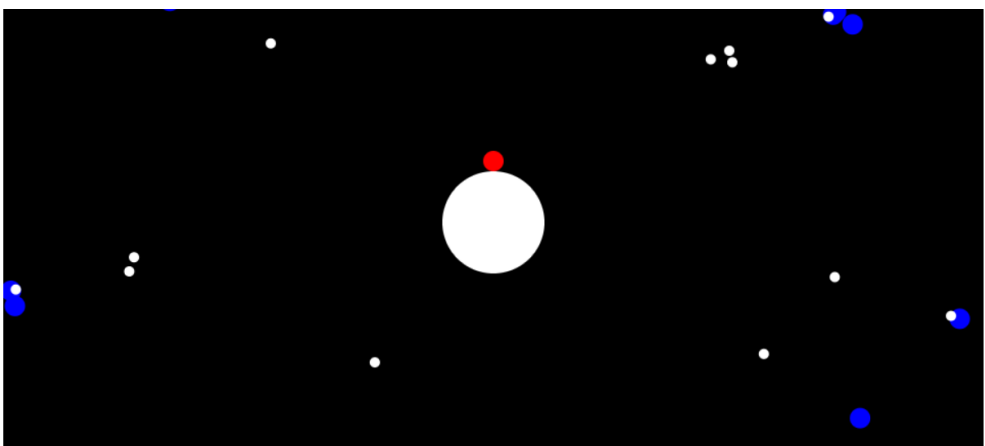
```
<script src="https://code.createjs.com/1.0.0/createjs.min.js"></script>
```

とHTMLに埋め込めば使えます。

↑でいったCSSC2022ではCreateJSの中のEaselJS(画像処理、図形描写)を重点的に扱ったので今回のコードもほぼEaselJSです

window.addEventListener("load", func)でfuncの中身を書いていく形です。

公式ドキュメントが読みやすかったり、解説サイトが充実していたりとJavaScriptをほとんど知らない自分でもサクサク実装が進みました。(非同期処理とかややこしそうなことしてないからそうなかだけかもしれませんが)



作ったゲームの一面面

オブジェクト管理が容易

containerというclassにaddChild()するだけで描画ができます。描画をやめたいときはremoveChild()します。

三行目のdrawCircleの引数にそのオブジェクトにとっての原点を設定することができます。複数のオブジェクトを扱うときに位置ベクトルなどで頭が壊れにくくなります。

```
constructor(radius) {  
  this.body = new createjs.Shape();  
  this.body.graphics.beginFill("White").drawCircle(screenSizeX / 2, screenSizeY / 2, radius);  
}
```

だがJSである

そもそも大元のJavaScript君がC#ちゃん等と比べるとゲーム開発向いてないよね。悲しいね。

自分が実装中バグらせたのは大体CreateJSの機能ってよりもJavaScriptの仕様をよく知らないことが原因でした・・・

JavaScriptゴリゴリかける人がCreateJSを使うと もっと凝ったゲームを作れるでしょう (それこそオンラインゲームとか?)

ゲーム開発に強いJavaScriptライブラリはCreateJSだけではないので、今後もチャレンジしていきたいですね。

脳死で書ける

プログラミング能力カスな自分が8時間程度である程度体裁があるゲームを自作できたのが裏付け (そもそも一人でゲーム制作完走したのは初めて)

幾何 -> Shapeクラスのメソッドを呼ぶだけ
動作 -> createjs.Tickerのtickイベントに願望をコーディングするといい感じに動いてくれる

まとめ

こういう用途でCreateJSをおすすめします

- ・ホームページに遊びを加えたい時
- ・チームでゲーム開発をするときに、自分のアイデアをさっと形にしたい時

こういう人はびみょうだと感じました

- ・凝ったものを作りたい
- ・JavaScriptが嫌い
- ・脳死プログラミングが嫌い

Q.ところでお前は誰？

github: [zawa-tin](#)

AtCoder (2022/1 ~) Algo 水
ゲーム開発、モデリングをちょっと齧ってる

ほかにも人工生命という分野に興味があったりしていますが、基本無限に競プロしてます。

最近new PCになって、ゲーム開発も頑張り始めている