|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 仕様書 | | Game\_BGEffectクラス | | |
| 種類 | 説明 | | 作成者 | たかなし |
| 日付 | 2014/8/28 | |

**1　内容**

　エフェクトのかかった背景クラスである、Game\_BGEffectクラスについて述べる。

**2　クラスの内容**

　Scene\_XXXクラスのメンバとして保持される、背景オブジェクトのクラス。

　メインはバトルシーンで使用されるが、他のクラスでも使用できるようにシーンは限定しない。

　背景の種類ごとにtypeID値が割り振られる。値ごとにGAME\_BG\_TYPE\_XXXという定数を定義する。指定されたtypeID値を元に背景を表示する。その他のメンバ変数として、同じtypeIDで微妙に中身を変えたいときに使うparam値、時間経過を表すtime値などがある。

・Initialize

　初期化時に実行される関数。

　この時はまだtypeID値がセットされていない。

・Terminate

　終了時に実行される関数。

・SetTypeID

　typeID値をセットすると共に、typeID値毎の初期化処理を行う。

・Update

　各シーンから毎フレーム実行され、背景を更新する。typeIDによって内容は分岐する。

・Draw

　各シーンから呼び出され、背景を描画する。typeIDによって内容は分岐する。

**3.　クラスの機能**

　現在、以下のような機能を想定しています。

　内容はtypeIDによって分岐した後ベタ書きするもので、

　作って欲しいものは、以下のような機能を使った背景を、割と簡単にベタ書き出来るようにするための関数やクラスなどです。

・「レイヤ」というものを考える。このレイヤは、不透明度つきのスクリーンであり、

　画像をタイル状に並べて変形させたものであったり、DrawGraph系の関数で直接画像を書き込んだものであったりする。

・複数のレイヤをα値つき・各種描画方法で重ねることが出来る。

　想定しているレイヤの枚数は5枚だが、定数で定義しておき、後から変えられるようにしたい。

・出来れば、上記のようにレイヤを重ね合わせた背景そのものに対してもエフェクトを掛けられるようにしたい。

作りたい背景エフェクトの例：

・マザー2のように、タイル状の画像が時間経過により平行移動する。

・並んだ画像が波のように揺れる。

・色調が時間により変化していく。