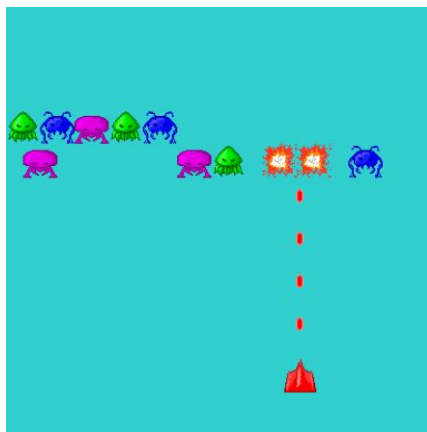


アイラタッチ
IslayTouchでゲームプログラミング

インベーダーゲーム



3種類^{しゅるい}のインベーダーを^{たお}ビームで倒すゲームです。



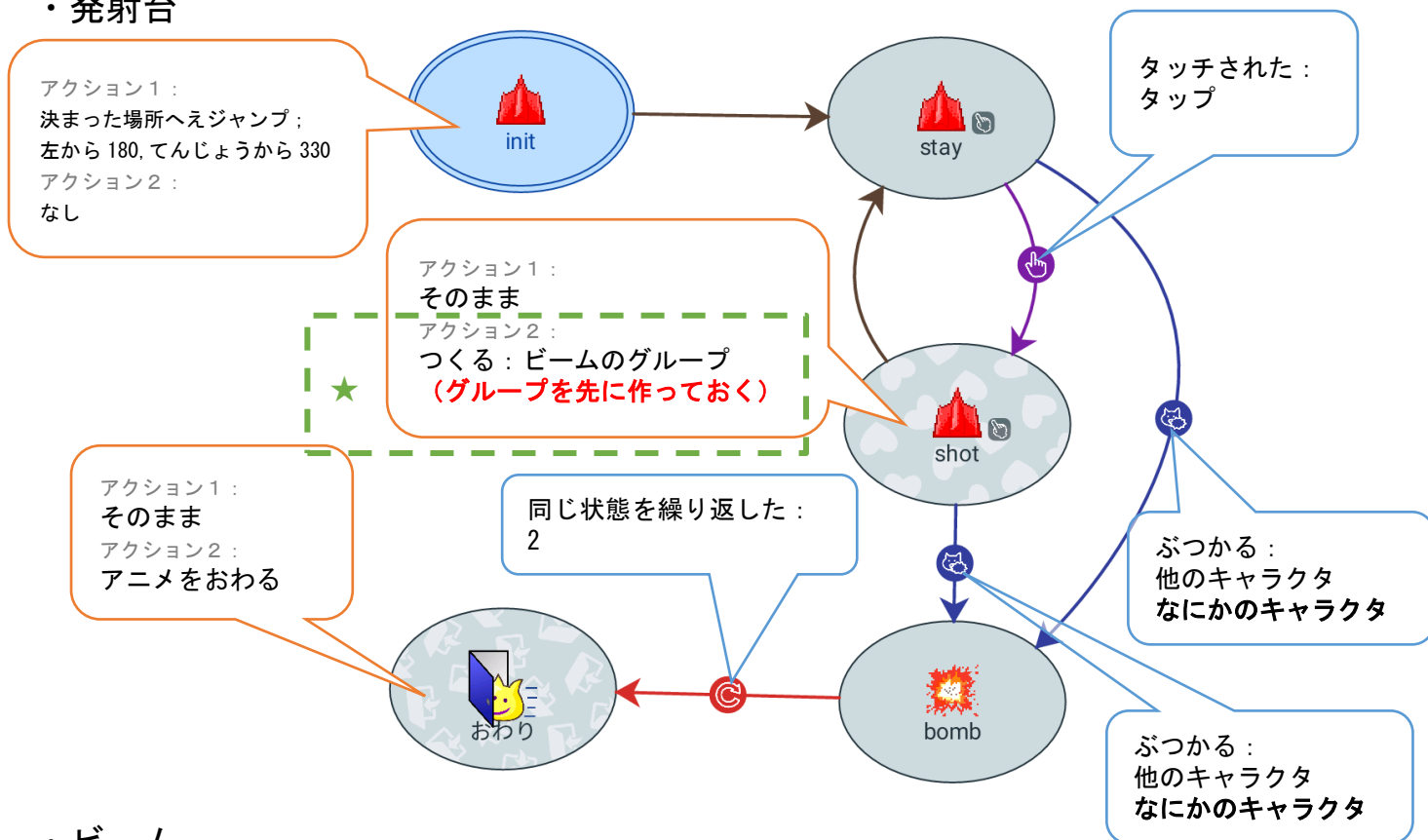
<http://islaytouch.com>

アイラのチュートリアル、
作品サンプルを公開中

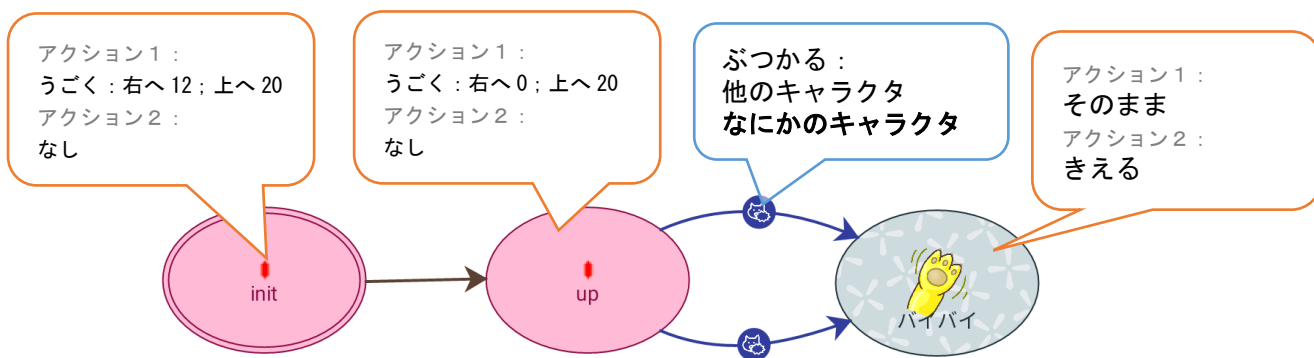
Google Play及びamazon appstoreは、各社それぞれの商標です。

① キャラクターの^{じょうたい}状態遷移図を作る

はっしやだい ・発射台



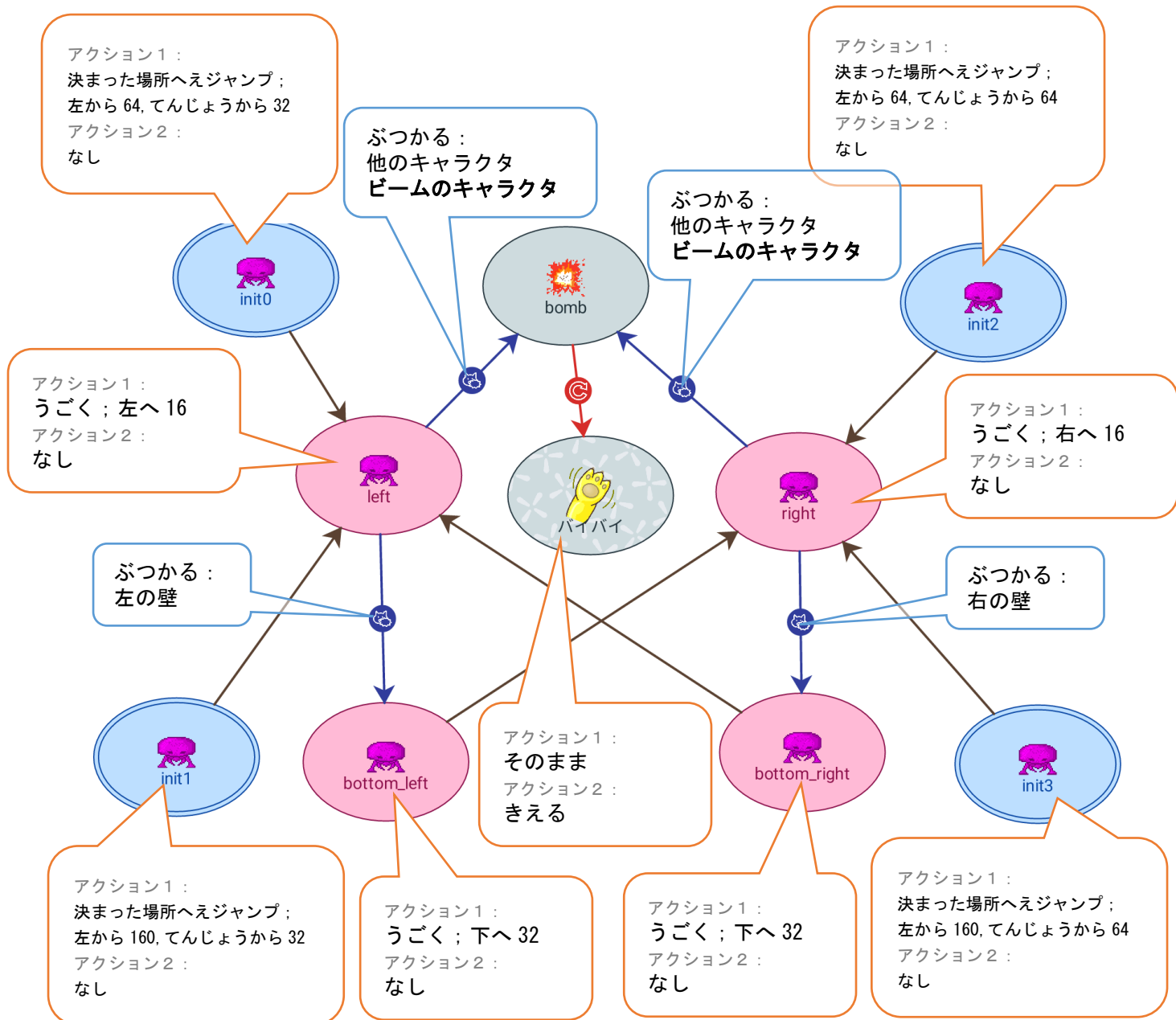
・ビーム



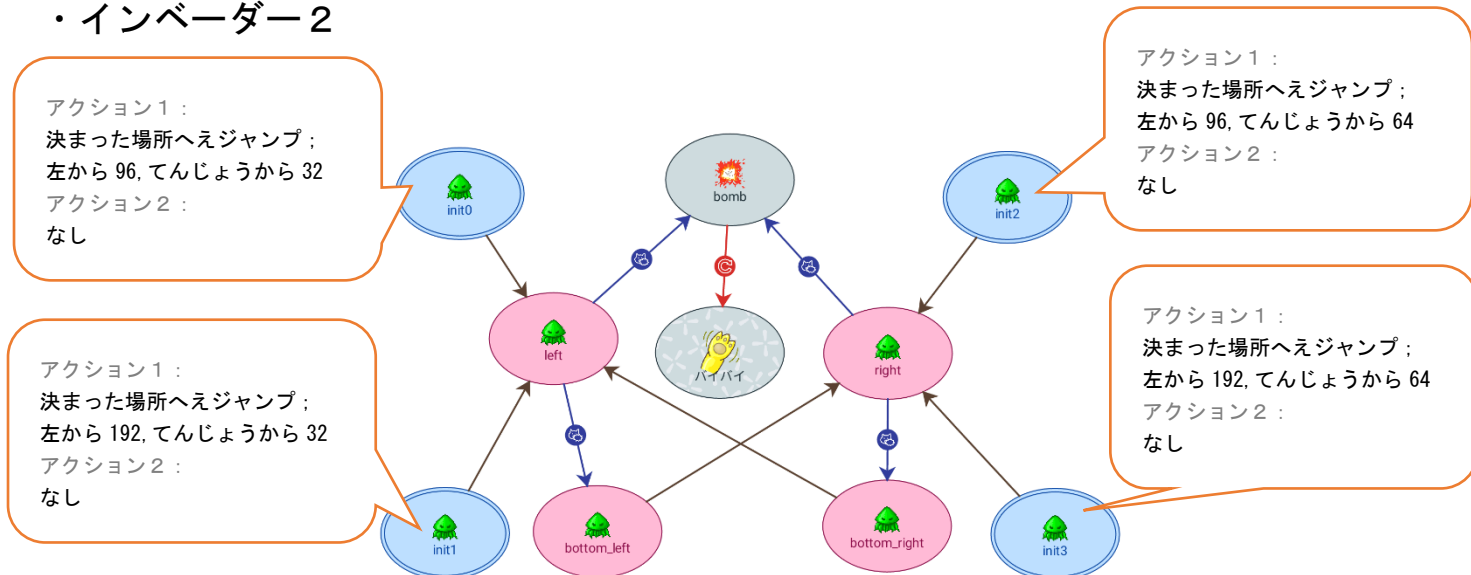
ヒント

- ★ がついているところを^{いったん と さき}一旦飛ばして先に進もう。
- アクション2を「アニメをおわる」にすると、^{じょうたい}状態が自動的に^{じどうてき}自動的に^かかのように変わる。
- アクション2を「きえる」にすると、^{じょうたい}状態が自動的に^{じどうてき}自動的に^かかのように変わる。

・インベーダー 1



・インベーダー 2



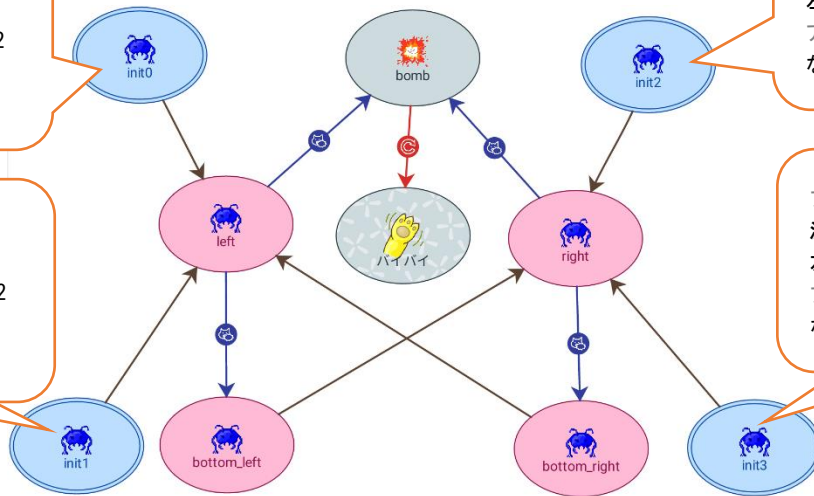
・インベーダー3

アクション1：
決まった場所へえジャンプ；
左から 128, てんじょうから 32
アクション2：
なし

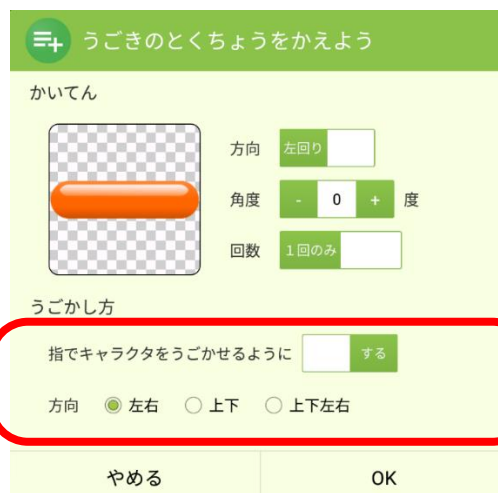
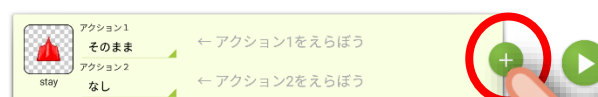
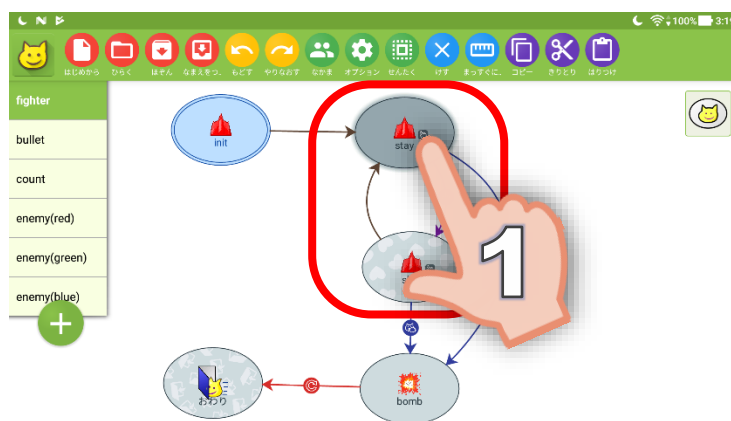
アクション1：
決まった場所へえジャンプ；
左から 224, てんじょうから 32
アクション2：
なし

アクション1：
決まった場所へえジャンプ；
左から 128, てんじょうから 64
アクション2：
なし

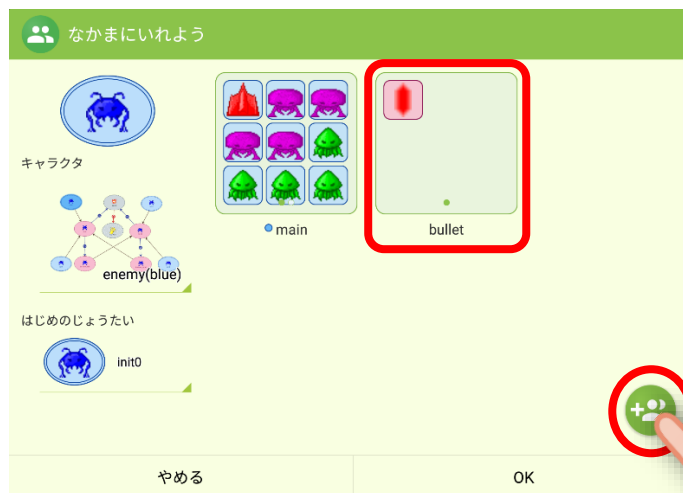
アクション1：
決まった場所へえジャンプ；
左から 224, てんじょうから 64
アクション2：
なし



はっしやだい
発射台のキャラクタを指で動かせるようにする：



② グループを作^{つく}ってキャラクタをその中^{なか}に入^いれる



・メイン^{メイン}グループ




・ビームのグループ

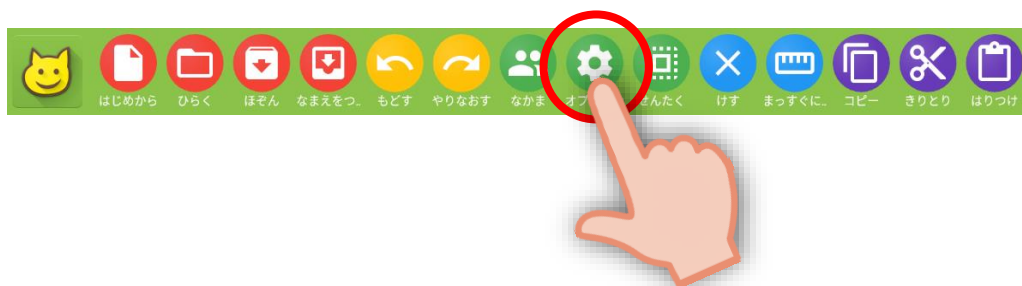


↑ ★ のところ^{もと}に戻^{もど}って、ビームのグループ^{えら}を選^{えら}ぶ。

ヒント

にじゅうまる^{にじゅうまる}のじょうたい () を見^みつけてグルー^いプに入^いれよう。

③ オプションを^か変える



^{かいぞう}改造してみよう

- インベダーの^{しゅるい}種類を増やしてみよう
- カウンターを作^{つく}ってゲームの^{とくてん}得点を^{ひょうじ}表示してみよう
- クリア/ゲームオーバーの^{がめん}画面を作ってみよう

などなど

いろんな^{かいぞう}改造をして皆^{みんな}に自慢^{じまん}しよう