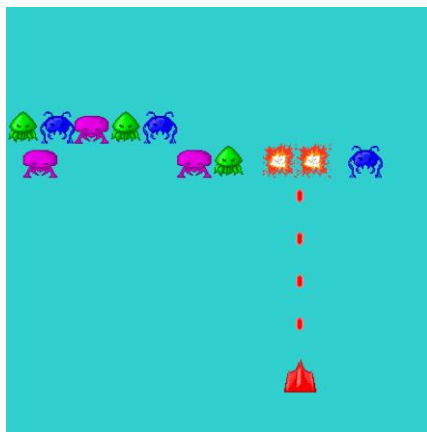


アイラタッチ IslayTouchでゲームプログラミング

シューティングゲーム



3種類の敵をビームで倒すゲームです。


Google Play
で手に入れよう


amazon appstore
でダウンロード


GitHub
でAPKをダウンロード

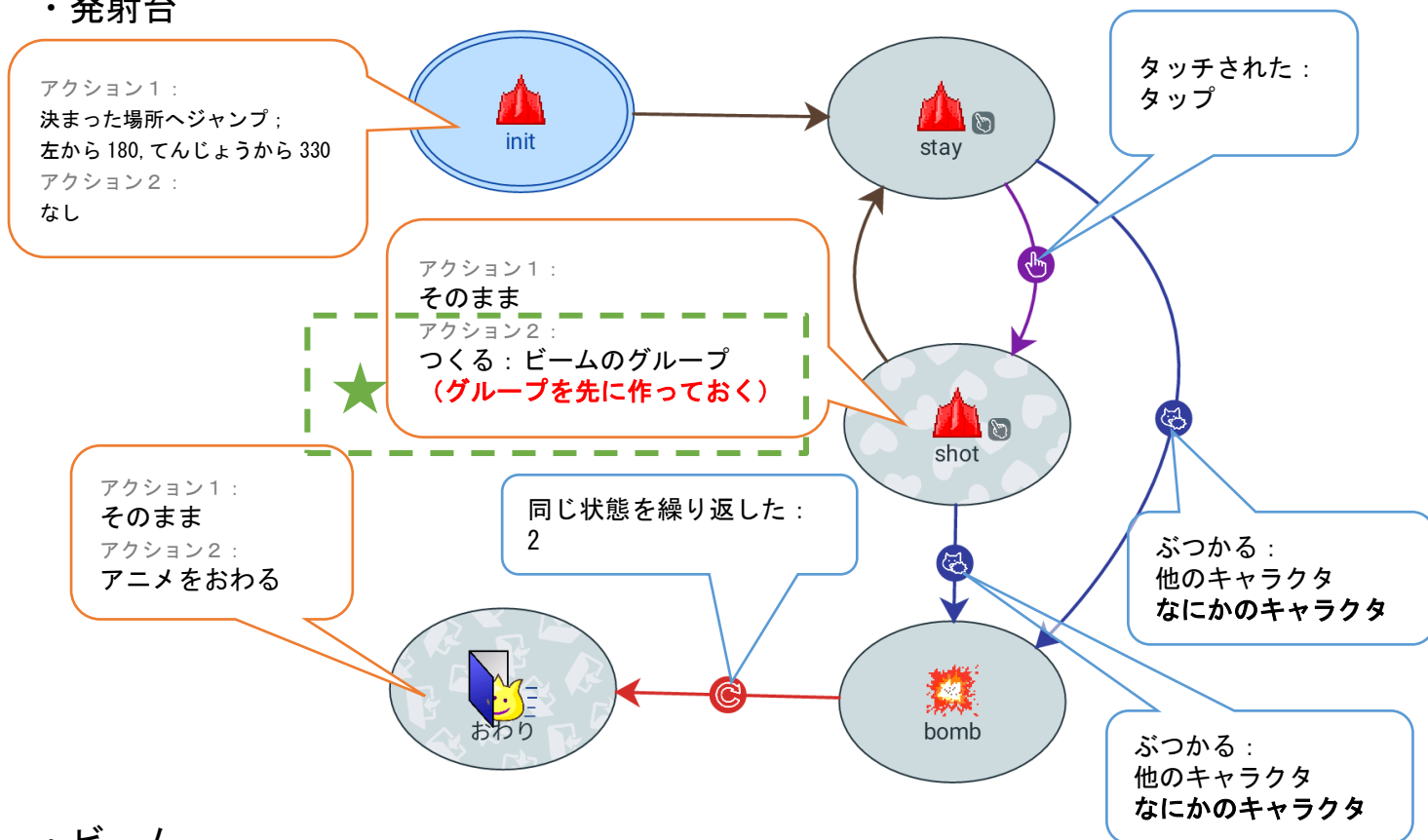

IslayTouch
(アイラ・タッチ)


<https://islaytouch.com/>

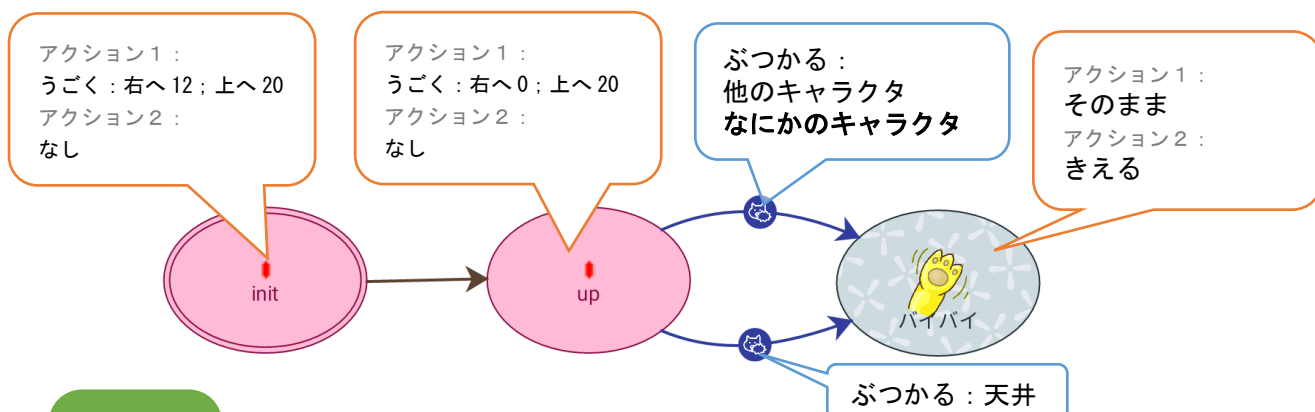

CC BY NC SA

① キャラクタの^{じょうたい}状態遷移図を作る

はっしやだい ・発射台



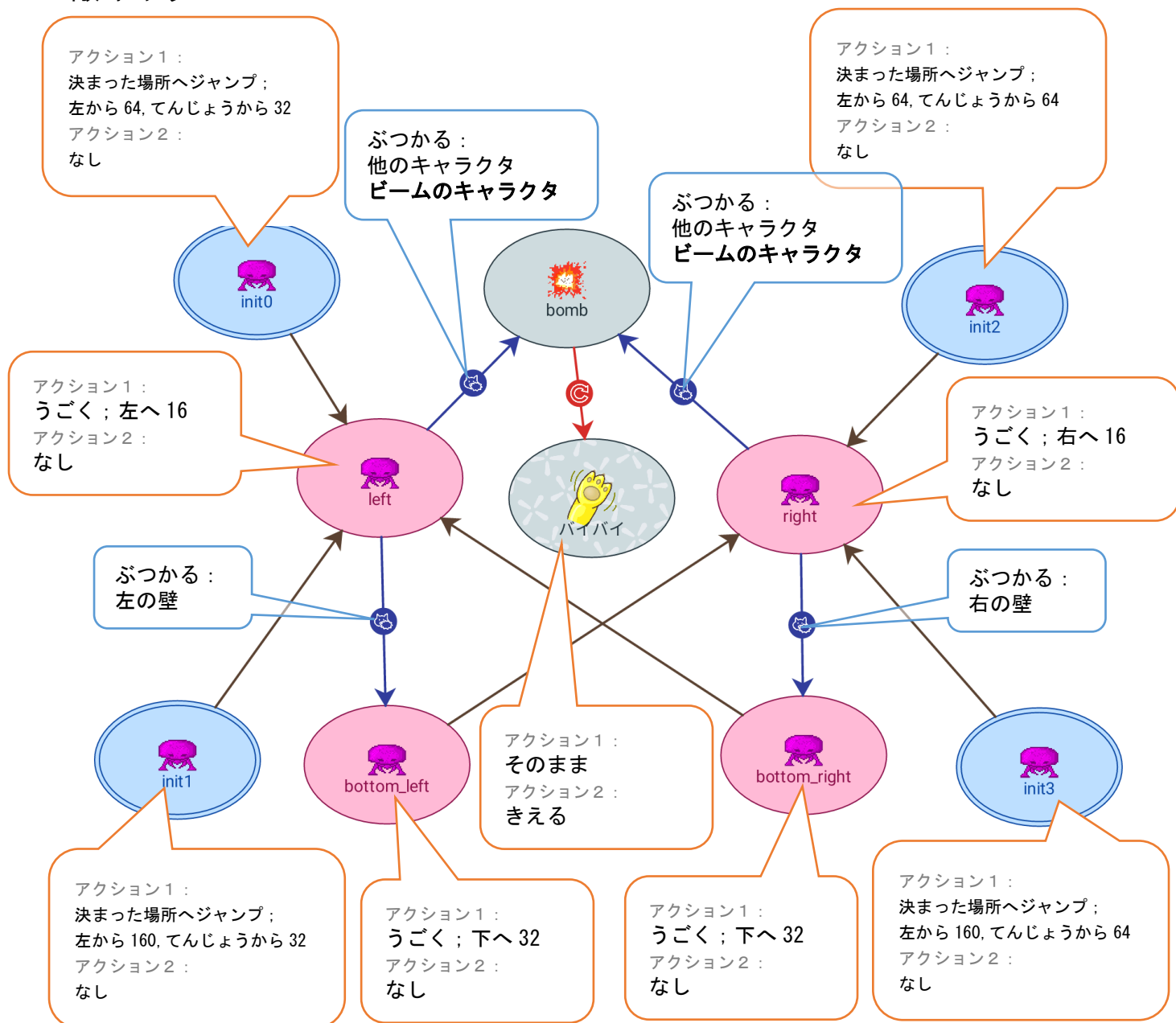
・ビーム



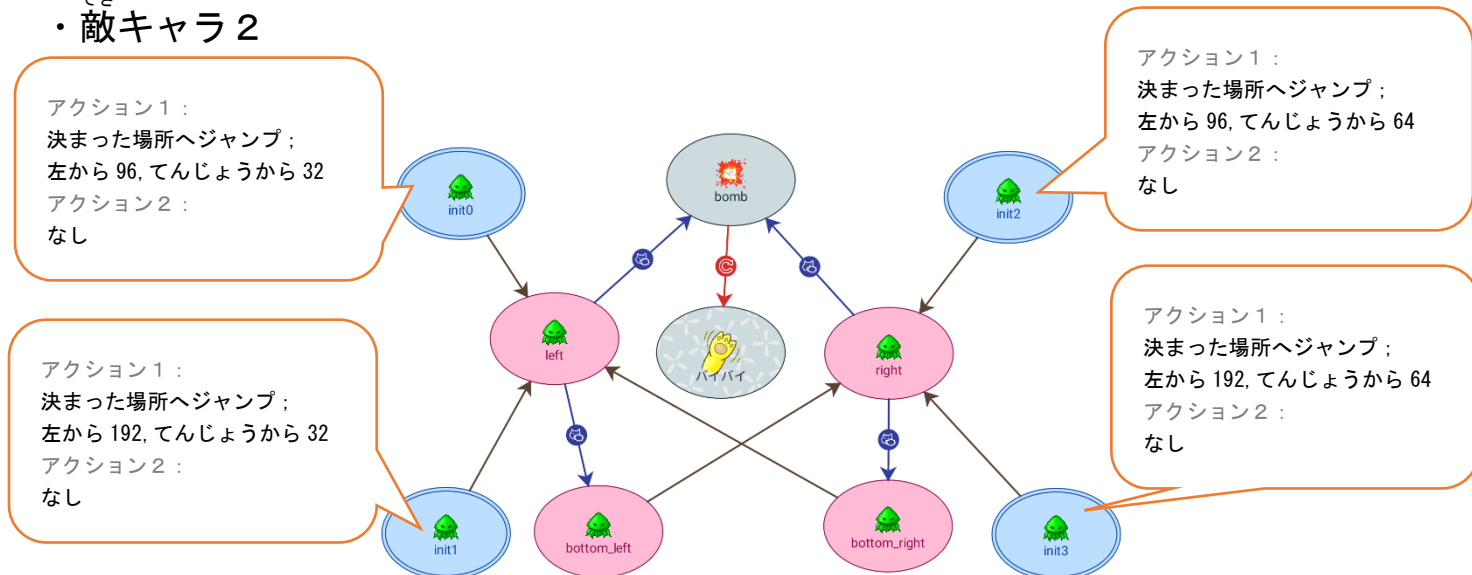
ヒント

- ★ がついているところを一旦飛ばして先に進めよう。
- アクション2を「アニメをおわる」にすると、状態が自動的に  のように変わる。
- アクション2を「きえる」にすると、状態が自動的に  のように変わる。

てき ・敵キャラ 1



てき ・敵キャラ 2



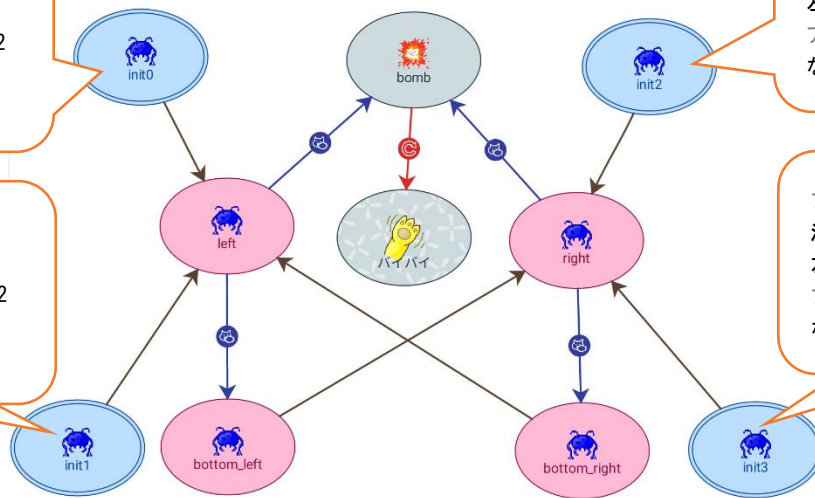
てき ・敵キャラ 3

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

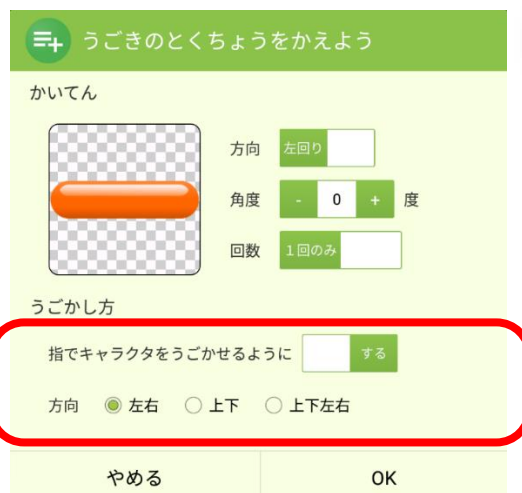
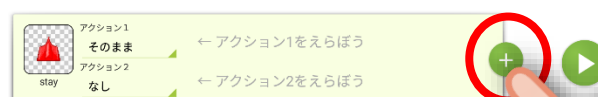
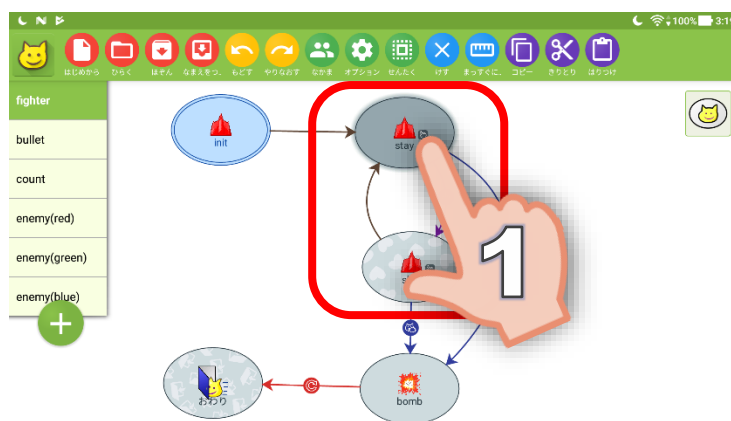
アクション 1 :
決まった場所へジャンプ ;
左から 224, てんじょうから 32
アクション 2 :
なし

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

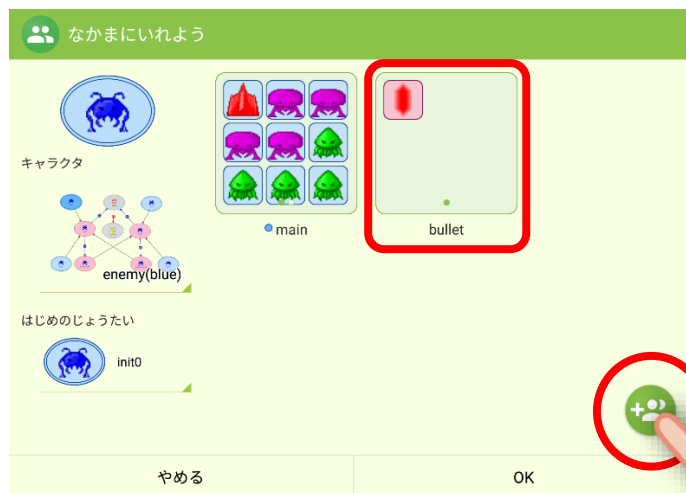
アクション 1 :
決まった場所へジャンプ ;
左から 224, てんじょうから 64
アクション 2 :
なし



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 ^{あた}新しいグループを作^{つく}ってキャラクタをその中^{なか}に入^いれる



・^{メイン}mainグループ



・ビームのグループ



ヒント

- 敵^{てき}キャラ2と3を作^{つく}るには、「コピー」と「はりつけ」機^き能^{のう}を使^{つか}ってみよう。



1 ⇒ 2 ⇒ 3

- 二重丸^{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。

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

③ オプションを^か変える



かいぞう 改造してみよう

- てき しゅるい ふ 敵キャラの種類を増やしてみよう
- カウンターをつく ゲームの とくてん ひょうじ 得点を表示してみよう
- 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

かいぞう みんな じまん
いろんな改造をして 皆に自慢しよう



茨城工業高等専門学校
国際創造工学科 情報系
周 而晶 (しゅう じしょう)



Team Kamada
茨城大学工学部 情報工学科 鎌田研究室
<http://puma.cis.ibaraki.ac.jp/>