

# アイラタッチ IslayTouchでゲームプログラミング

## カウンタ付きシューティングゲーム



3種類<sup>しゅるい</sup>の敵<sup>てき</sup>をビーム<sup>たお</sup>で倒すゲームです。

倒した敵<sup>たお</sup>の数は、4桁<sup>てき</sup>の数字<sup>かず</sup>で表示<sup>けた</sup>されます。<sup>すうじ</sup> <sup>ひょうじ</sup>

  
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)



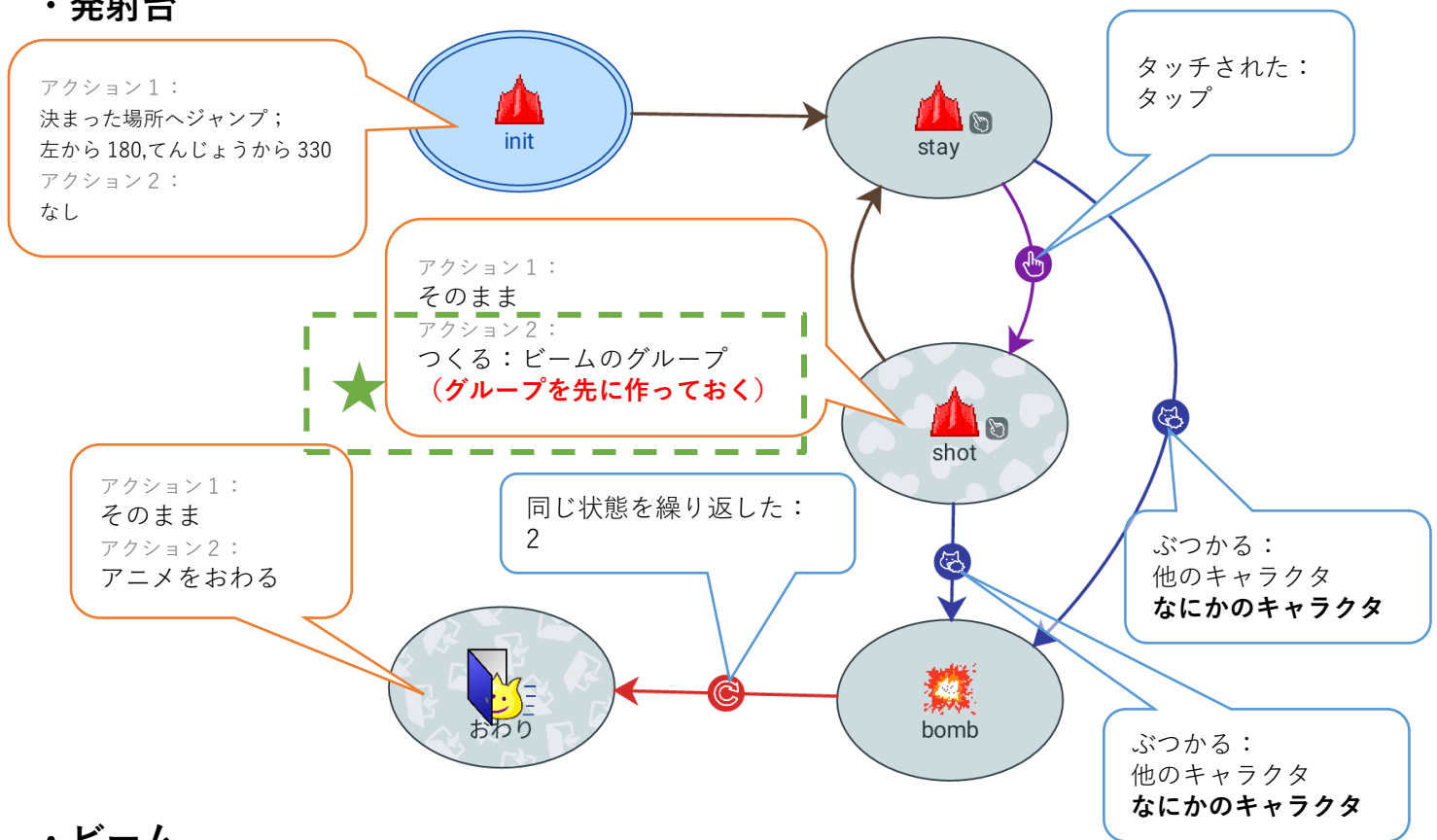
<https://islaytouch.com/>

islaytouch 検索

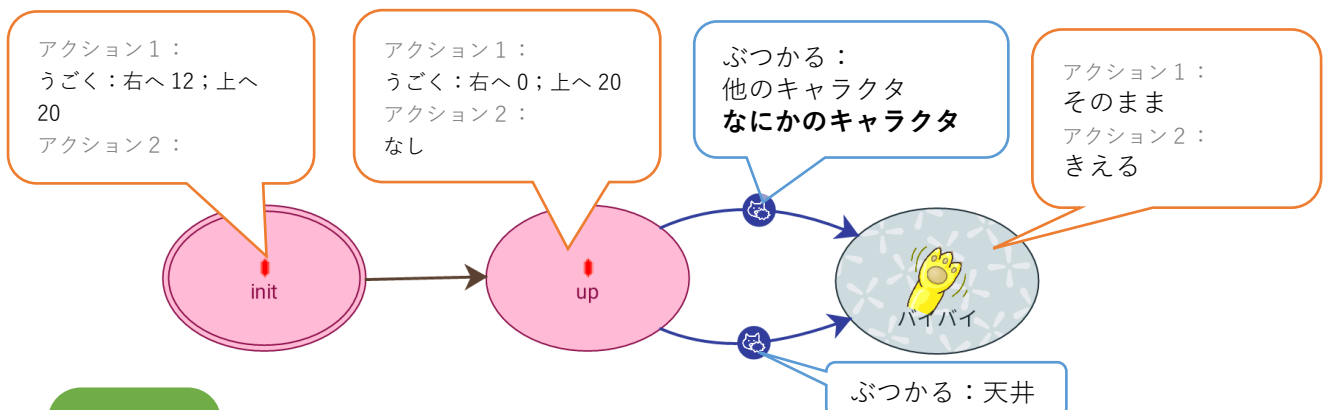


# ① キャラクタの状態遷移図を作る

## はっしやだい ・ 発射台



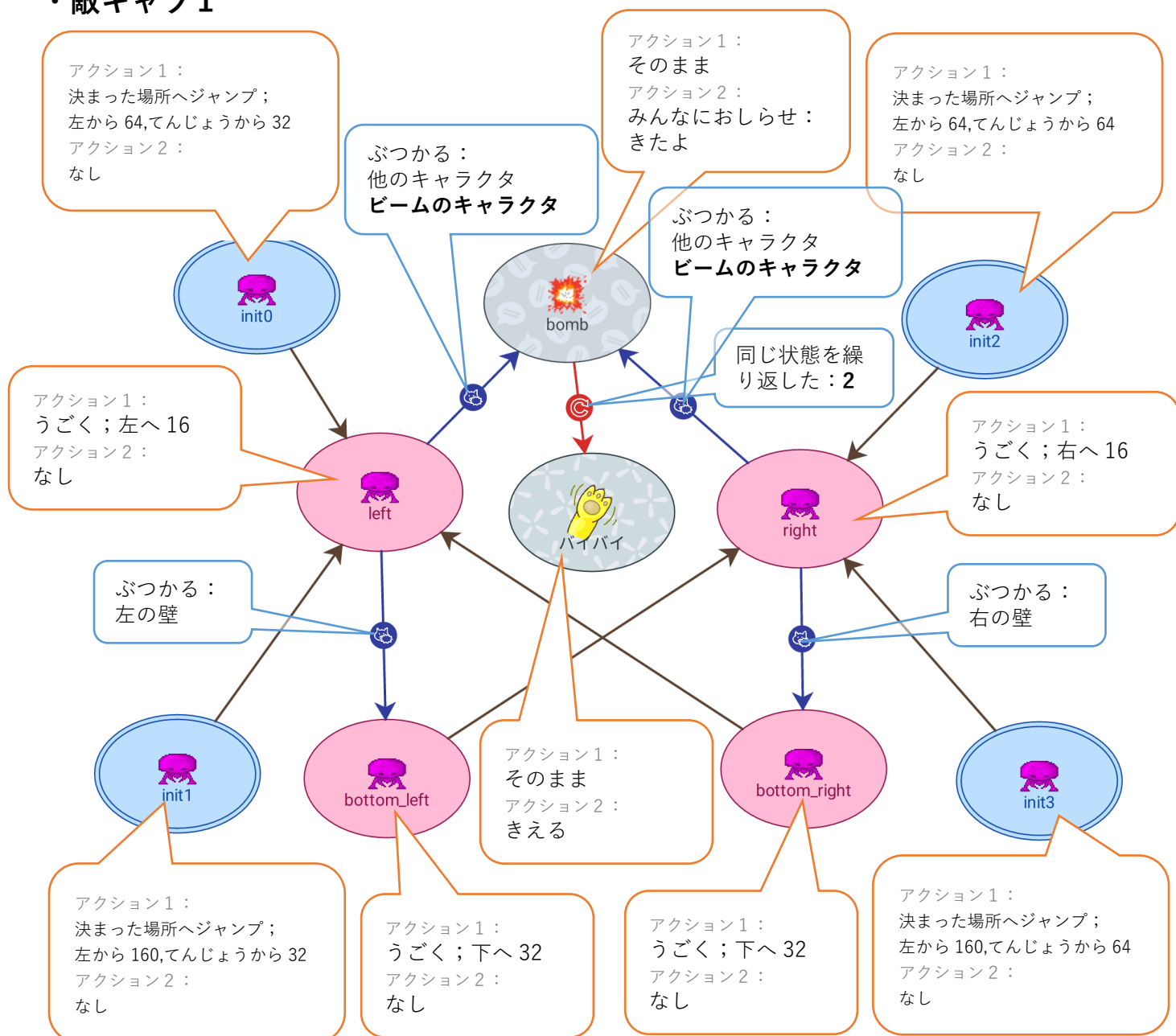
## ・ ビーム



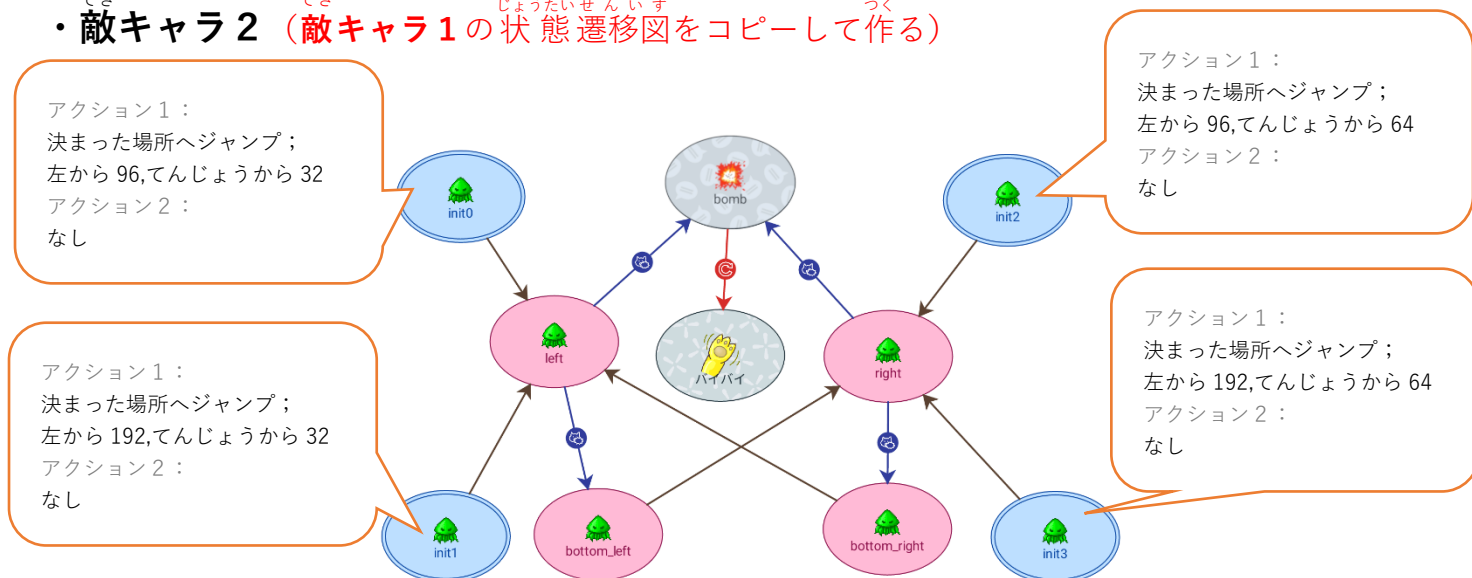
### ヒント

- ★ がついているところをいったんとさきすす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 (敵キャラ 1 の状態遷移図をコピーして作る)



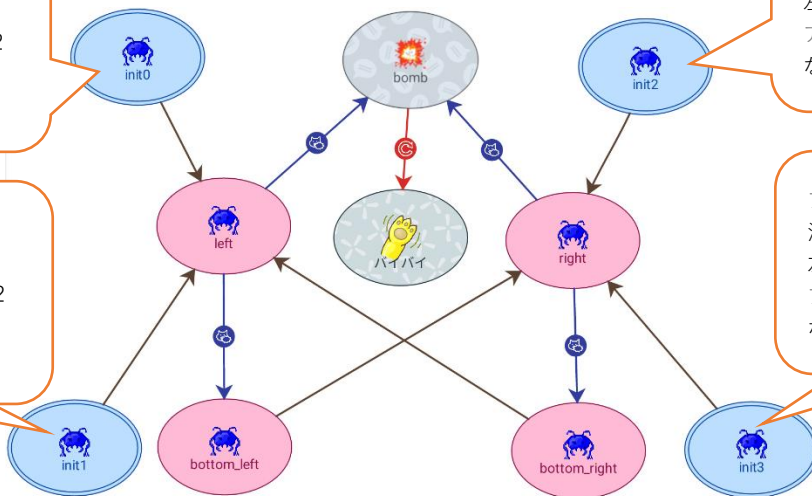
てき  
・敵キャラ3 (敵キャラ1の<sup>じょうたいせんいず</sup>状態遷移図をコピーして作る)<sup>つく</sup>

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



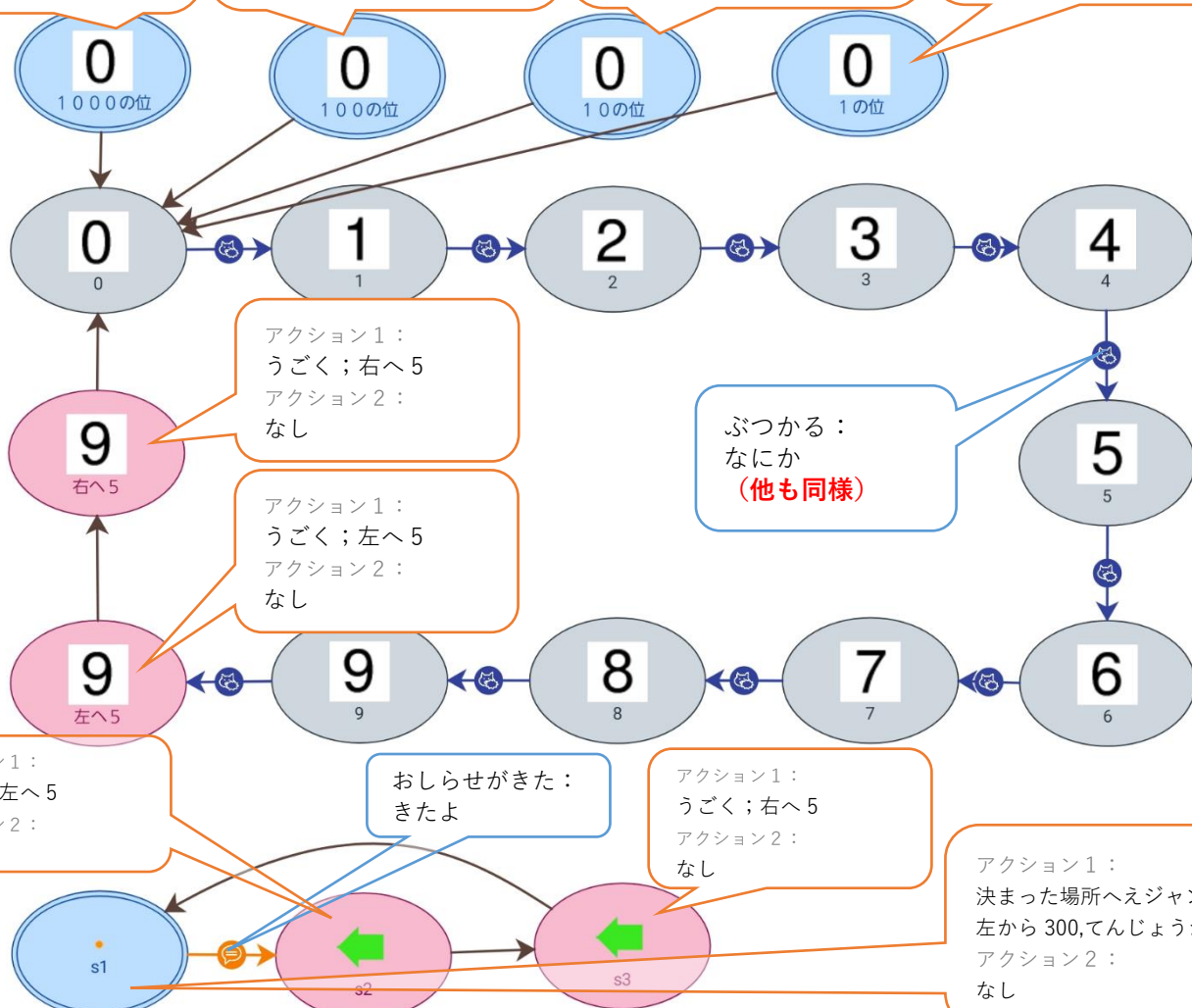
すうじ  
・数字

アクション1：  
決まった場所へジャンプ；  
左から 100, てんじょうから 400  
アクション2：  
なし

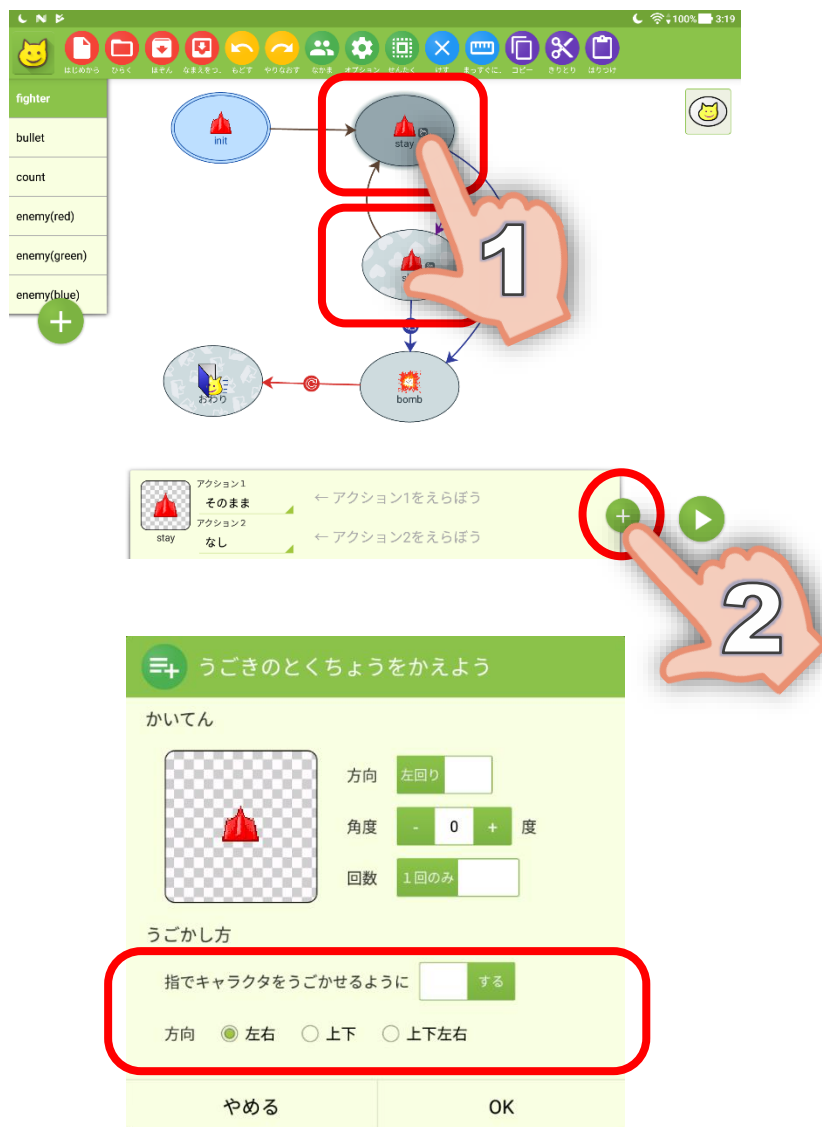
アクション1：  
決まった場所へジャンプ；  
左から 150, てんじょうから 400  
アクション2：  
なし

アクション1：  
決まった場所へジャンプ；  
左から 200, てんじょうから 400  
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 250, てんじょうから 400  
アクション2：  
なし



はっしゃだい  
発射台のキャラクタを指で動かせるようにする：



② あたら 新しくグループを作ってキャラクタをその中に入れる



## ・メイングループ

ドラッグ&ドロップでなかまのじゅんばんをきめよう

main

|   |        |              |   |
|---|--------|--------------|---|
|   | init   | fighter      | × |
|   | init0  | enemy(red)   | × |
|   | init1  | enemy(red)   | × |
|   | init2  | enemy(red)   | × |
|   | init3  | enemy(red)   | × |
|   | init0  | enemy(green) | × |
|   | init1  | enemy(green) | × |
|   | init2  | enemy(green) | × |
|   | init3  | enemy(green) | × |
|   | init0  | enemy(blue)  | × |
|   | init1  | enemy(blue)  | × |
|   | init2  | enemy(blue)  | × |
|   | init3  | enemy(blue)  | × |
| 0 | 1000の位 | 数字           | × |
| 0 | 100の位  | 数字           | × |
| 0 | 10の位   | 数字           | × |
| 0 | 1の位    | 数字           | × |
|   | s1     | 数字           | × |

やめる OK

## ・ビームのグループ

ドラッグ&ドロップでなかまのじゅんばんをきめよう

bullet

|  |      |        |   |
|--|------|--------|---|
|  | init | bullet | × |
|--|------|--------|---|

やめる OK

### ヒント

- てき 敵キャラ2と3をつくるには、「コピー」と「はりつけ」機能を使ってみよう。



1 ⇒ 2 ⇒ 3

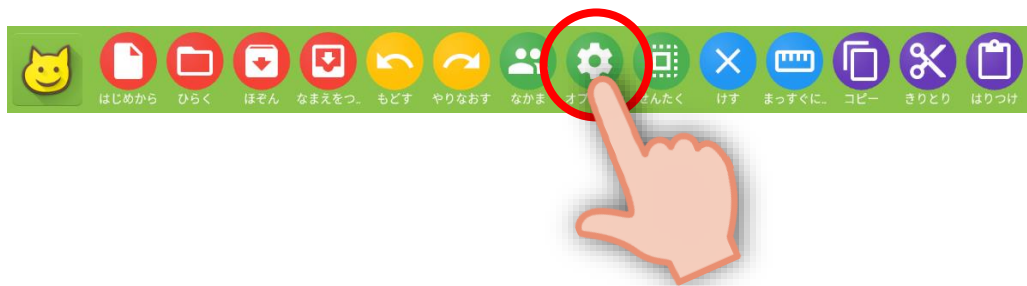
- にじゅうまる 二重丸のじょうたい ( ) を見つけてグループに入れよう。



もど へら のところに戻って、ビームのグループを選ぶ。



### ③ オプションを<sup>か</sup>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
- クリア/ゲームオーバーの<sup>がめん</sup>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/>