

ESライブラリ&& ゲームプログラミング

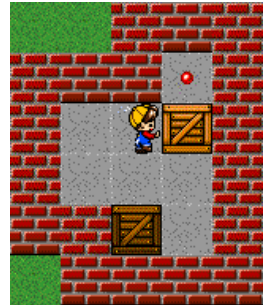
荷物勇者編 - 第1回 倉庫番風パズルゲーム 荷物勇者

倉庫番

倉庫番は、プレイヤーを操作して倉庫の中の荷物を指示された格納場所まで運ぶパズルゲームです。おもに、以下のようなルールになっています。

- ・プレイヤーは、上下左右に移動することができます
- ・プレイヤーの進行方向に荷物がある場合、その荷物を押すことができます
- ・1個の荷物を押して動かすことができます
- ・2個以上の荷物を押して動かすことはできません
- ・荷物を引いて動かすことはできません
- ・すべての荷物を目標地点まで運ぶとクリア

このようなルールの倉庫番風パズルゲーム「荷物勇者」の制作に挑戦します。



課題

荷物勇者用のプロジェクトを作成しましょう。

(1) ES Game Libraryのプロジェクトをもとに、荷物勇者用のプロジェクトを作成しましょう。
(フォルダー式をコピー&ペーストで作成します。これまでのプロジェクトから余分な部分を削除して使用してもかまいません)

(2) プロジェクト(ソリューション)をビルドして実行し、ウィンドウが表示されることを確認しましょう。なお、ウィンドウ内の色は好きな色に変更してください。

ヒント：ウィンドウ内の色の変更方法

```
void GameMain::Draw()  
{  
    GraphicsDevice.Clear(Color_CornflowerBlue);  
  
    // TODO: Add your drawing code here  
    GraphicsDevice.BeginScene();
```

ウィンドウ内の色は、Draw関数に入っすぐのGraphicsDevice.Clear関数(下線部)で指定しています。ここにColorで赤・緑・青成分を指定するか、よく使う色は"Color_"から始まる定数で"XNA.h"というファイルに定義してあるので、それを指定してください。