

# ESライブラリ&& ゲームプログラミング

## 荷物勇者編 - 第2回 プレイヤーの表示

### 課題

プレイヤーの画像を用意し、表示しましょう。

(1)プレイヤーの画像は32×32ピクセルとします。上下左右に移動できますが、向きによる画像の変化はないものとします。1パターンでかまいませんので、以下のような画像を用意しましょう。



(2)プレイヤーのSpriteを管理するための変数の宣言をします。以下のプログラムをヘッダーファイル"GameMain.h"の"private:"の下に追加しましょう。

```
SPRITE plySpr;
```

(3)画像を読み込み、Spriteとして扱えるようにします。以下のプログラムをソースファイル"GameMain.cpp"の"LoadContent関数"に追加しましょう。

```
void GameMain::LoadContent()  
{  
    // TODO: use this.Content to load your game content here  
    // プレイヤー画像読み込み  
    plySpr = GraphicsDevice.CreateSpriteFromFile( TEXT("プレイヤー画像のファイル名") );  
}
```

(4)Spriteを表示します。以下のプログラムをソースファイル"GameMain.cpp"の"Draw関数"に追加しましょう。

```
void GameMain::Draw()  
{  
    GraphicsDevice.Clear(Color_CornflowerBlue);  
  
    // TODO: Add your drawing code here  
    GraphicsDevice.BeginScene();  
  
    // Sprite描画  
    SpriteBatch.Begin();  
    SpriteBatch.Draw(*plySpr, Vector3(0.0f, 0.0f, 0.0f));  
    SpriteBatch.End();  
  
    GraphicsDevice.EndScene();  
}
```

(5)プログラムをビルドし、実行してみましょう。

(6)プレイヤーのまわりの余分なピクセルが表示されないように、画像に透明色またはアルファチャンネルを設定するか、読み込み時にカラーキーを設定しましょう。