

# ESライブラリ&& ゲームプログラミング

## 荷物勇者編 - 第8回 フィールドの表示

### if-else文

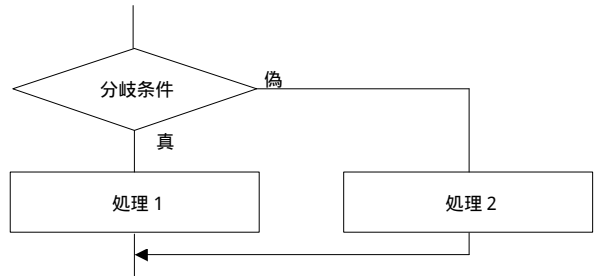
if文は、else節を用いることにより、「そうでなければ」という分岐をさせることができます。判定の結果によって実行する処理を2つに分けることができます。

else節があるif文をif-else文と呼び、

もし~ならば「処理1」を実行し、  
そうでなければ「処理2」を実行する

という分岐をさせることができます。if-else文の書式は以下のようになります。

```
if(条件) {  
    条件を満たしたときに実行する処理  
} else {  
    条件を満たさないときに実行する処理  
}
```



### 課題

地形データが何も無い部分にフィールド画像を表示しましょう。

- (1) フィールドの画像は32×32ピクセルとします。以下のような画像を用意しましょう。  
(1パターンでかまいません)



- (2) フィールドの\_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ファイル"GameMain.h"の"private:"の下に追加しましょう。

```
SPRITE fldSpr;
```

- (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"の適切な場所に追加しましょう。

```
// フィールド画像読み込み  
fldSpr = GraphicsDevice.CreateSpriteFromFile( TEXT("フィールド画像のファイル名") );
```

- (4) 地形データが壁でない場合は、フィールドを表示するようにプログラムを変更しましょう。

ヒント：以下ようになります

```
if(mapData[y][x] == '#')  
    壁の描画  
else  
    フィールドの描画
```