

# ESライブラリ&& ゲームプログラミング

## 荷物勇者編 - 第9回 プレイヤーの初期座標

### 課 題

地形データに'p'を追加し、プレイヤーの初期座標を地形データで設定できるようにしましょう。

(1) 以下のように地形データに'p'を入れましょう。

```
// マップデータ
mapData[0] = TEXT( "#####" );
mapData[1] = TEXT( "#p      #" );
mapData[2] = TEXT( "# ##### #" );
      :
```

(2) 上記マップデータの定義後、プレイヤーの初期座標の設定を行いましょう。

ヒント1 : 'p'文字検索は、マップデータ定義直後に行います

ヒント2 : mapData内のすべての地形を確認します

ヒント3 : 'p'という文字が見つかったら、mapDataの添字を画面の座標に変換します

ヒント4 : たとえば、mapData[1][1]が'p'の場合は、Vector3(32.0f, 32.0f, 0.0f)が初期座標です

ヒント5 : mapData[2][3]が'p'の場合は、Vector3(64.0f, 96.0f, 0.0f)が初期座標です

ヒント6 :

```
// プレイヤー初期座標設定
```

```
plyPos = Vector3(32.0f, 32.0f, 0.0f); // 'p'がない場合もあるので値を設定しておく
for(unsigned int y = 0; y < 10; y++) {
    for(unsigned int x = 0; x < 10; x++) {
        if(   ここは各自考えましょう)
            plyPos = Vector3(   ここは各自考えましょう);
    }
}
```

ヒント7 :

```
y座標 0.0    0 * 32.0
y座標32.0   1 * 32.0
y座標64.0   2 * 32.0
y座標96.0   3 * 32.0
      :
```

ヒント8 :

```
x座標 0.0    0 * 32.0
x座標32.0   1 * 32.0
x座標64.0   2 * 32.0
x座標96.0   3 * 32.0
      :
```