

ESライブラリ&& ゲームプログラミング

ゲーム制作編 - 第1回 プロジェクトの作成

Meteor概要

- ・ゲームタイトル：Meteor
- ・自機を操作し、上から迫ってくる隕石をよけ続ける
- ・得点は1フレームにつき1点加算

課 題

Meteorのプロジェクトと得点処理を作成しましょう。

(1) ES Game Libraryのプロジェクトをもとに、Meteor用のプロジェクトを作成しましょう。
(コピー&ペーストで作成します。これまでのプロジェクトをそのまま使用してもかまいません)

(2) 背景色を黒に変更しましょう。

ヒント1：背景はDraw関数の冒頭で塗りつぶしています

ヒント2：色はColor()で指定できます。引数は3つで、左からR, G, B成分を指定します

ヒント3：色の値の範囲は0から255もしくは0.0fから1.0fです。0がもっとも暗くなります

ヒント4：よく使う色は"XNA.h"で定義済みなので、それを指定することもできます

(3) 画面座標(0, 0)に得点を表示しましょう。

ヒント1：得点を格納する変数(int型)をヘッダーファイルで宣言します

ヒント2：変数の初期化はInitialize関数で行います

ヒント3：1フレームごとに1点加算 内部処理の関数

ヒント4：文字描画はDraw関数で行います。プログラムは、下記を参考にしてください

```
// スコア
```

```
SpriteBatch.DrawString(DefaultFont, Vector2(0.0f, 0.0f), Color_White,  
TEXT("SCORE %d"), m_Score);
```