

ESライブラリ&& ゲームプログラミング

ゲーム制作編 - 第3回 プレイヤーの移動

プレイヤーの移動

- ・ でプレイヤーが左に移動し、 でプレイヤーが右に移動する

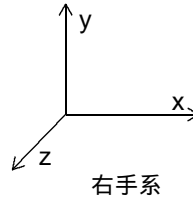
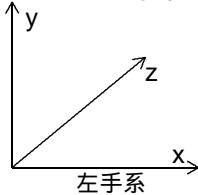
課題

キー入力により、プレイヤーを移動させましょう。

(1) 内部処理の関数に、キー入力によってプレイヤーが移動する処理を作成しましょう。

仕様：左右のキーが押されるたびに、0.2ずつ移動。移動範囲は-12.0~+12.0

ヒント1：Direct3Dは左手系です



ヒント2：キーボード入力は、以下のように行います

```
KeyboardState keyboard = Keyboard->GetState();  
if (keyboard.IsKeyDown(Keys_Left))  
    plyPos.x -= 0.2f;
```

ヒント3：IsKeyDown関数は、指定されたキーが押されているかを調べます

引数は調べたいキーの種類で、DirectInputの"DIK_"で始まる定数もしくは、
"XNA.h"で定義される"Keys_"で始まる定数を指定します

応用問題1：プレイヤーが移動方向に30度傾くようにしましょう(傾きの回転軸と傾く方向に注意)

応用問題2：傾きの変更時、プレイヤーが徐々に傾くようにしましょう