

XNA Game Studio

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、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) Meteorのプロジェクトを作成しましょう。

テンプレート : Windows Game
プロジェクト名 : Meteor
ソリューション名 : Meteor

(2) "Game1.cs"を"GameMain.cs"に名称変更しましょう。

(3) ウィンドウの描画領域を1280×720にし、背景色を黒に変更しましょう。

ヒント1 : 描画領域はコンストラクタで設定
ヒント2 : 背景色はDrawメソッド

(4) 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を宣言(int型)
ヒント2 : 変数の初期化はInitializeメソッド
ヒント3 : 1フレームごとに1点加算 内部処理のメソッド
ヒント4 : 文字描画はスプライトフォントが必要 2D編 - 第3回参照