

『入門ゲームプログラミング』練習問題 解答例

【第1章】

1. よく使う部分を共有化することにより、様々なゲームを作る時に一から作らなくて済むのが一番の目的。

更に使う人間が増える事で、知識やノウハウを共有出来るのも大きい。

2. 横スクロールのアクションゲーム。向かって右側にプレイヤーを進めていき、ゴールに到着するとステージクリアになる。

途中、敵も発生する。接触するとアウトだが、大部分の敵は上から踏みつける事で倒す事も出来る。

3. 全方向に移動出来るシューティングゲーム。敵を自機から発射する弾で倒していき、一定時間経過するとボスが登場するのでそれも倒す。

敵の弾が異様に多く、それをかいくぐる気持ち良さもある。

4. 操作性と気持ちいいリアクション、そして派手な映像表現。

【第2章】

1. ※添付「chapter02_1.zip」参照。

2. バックスペースキー、TABキー、Enterキー、ESCキー

3. ※以下、環境によって異なる。

a. 6つ。

b. 「A」「B」「C」「D」「E」「F」「G」と順に押した時に「G」が反応しない。

【第3章】

1. ※添付「chapter03_1.zip」参照。

2. ※添付「chapter03_2.zip」参照。

3. ※添付「chapter03_3.zip」参照。

【第4章】

1. ※添付「chapter04_1.zip」参照。

2. ※添付「chapter04_2.zip」参照。

3. ※添付「chapter04_3.zip」参照。

【第5章】

1. ※添付「chapter05_1.zip」参照。
2. ※添付「chapter05_2.zip」参照。
3. ※添付「chapter05_3.zip」参照。
4. ※添付「chapter05_4.zip」参照。
5. ※添付「chapter05_5.zip」参照。

【第6章】

1. ※添付「chapter06_1.zip」参照。
2. ※添付「chapter06_2.zip」参照。
3. ※添付「chapter06_3.zip」参照。
4. ※添付「chapter06_4.zip」参照。
5. 省略。

【第7章】

1. 省略。
2. ※添付「chapter07_2.zip」参照。
3. ※添付「chapter07_3.zip」参照。
(SoundExample1をベースに改造。)
4. 省略。

【第8章】

1. ※添付「chapter08_1.zip」参照。
2. ※添付「chapter08_2.zip」参照。
3. ※添付「chapter08_3.zip」参照。
4. ※添付「chapter08_4.zip」参照。
5. 省略。
6. 省略。

【第 9 章】

1. 省略。
2. ※添付「chapter09_2.zip」参照。
3. ※添付「chapter09_3.zip」参照。
4. ※添付「chapter09_4.zip」参照。

【第 10 章】

1. ※添付「chapter10_1.zip」参照。
2. ※添付「chapter10_2.zip」参照。
3. ※添付「chapter10_3.zip」参照。
4. 省略。

【第 11 章】

1. 省略。
2. 省略。
3. 省略。
4. 省略。
5. ※添付「chapter11_5.zip」参照。

【第 12 章】

1. ※添付「chapter12_1.zip」参照。
2. 省略。
3. 省略。
4. 省略。