**Javaプログラミング　第１１回講義　12月12日（月）**

**グループ名：　　　トミー**

**メンバー氏名（全員分記載）：冨沢亮太、末吉耕大、大附祐也、MEI JIAN､福満秀哉**

・つくる作品の仕様　（後で変更してもよいが具体的な内容）

メニュー画面とゲーム画面を分ける

敵を倒すとスコアを獲得する、攻撃してはいけない敵を攻撃すると減点

自機はマウスでの縦方向の移動のみ、クリックで攻撃、アニメーションで下部のボールを動かす

敵は横方向の移動のみ 攻撃してはいけない敵と攻撃して倒せる敵を作る（三種類くらい）、アニメーションで動く、ランダムで出現

得点は10点刻みで敵ごとに違う、始めに100点ほど持っていて0点になったら終了

得点用のアイテムを用意する

ゴール到達時にピンを倒してスコアを獲得する（無理そうだったらやめる）

背景を用意して表示する（動いているようなもの）

・どのようにプログラミングするか（コードの簡単な設計） 用紙裏につづく

得点の仕様

int scoreで用意

自機の仕様

 MouseListenerを用いて移動

 MouseMotionListenerを用いて攻撃

int samurai x, samurai yで移動

Image samurai\_ima(samurai.jpg)自機の画像

敵の仕様

ActionListenerで移動

int bomb x, bomb y, teki1.x, teki1.y, teki2x, teki2.y, teki3.x, teki3.y,

ゴールの条件

Timerで一定時間後にゴールを表示する

・どのようにプログラミングするか（コードの簡単な設計） 用紙表からつづき

・グループメンバーで誰がどこを分担するか

自機の挙動 一人...MEI JIAN

敵の挙動 二人...大附、冨澤

メニュー画面、その他 二人…末吉、福満

・どのようにメンバー全員のコードを１つのプログラムにまとめるか

Subversionの使用

・どのように情報交換（プログラムコードのやりとり含む）をするか

Subversion,LINEの使用