

# アイラタッチ IslayTouchでゲームプログラミング

## カウンタ付きシューティングゲーム



3種類<sup>しゆるい</sup>の敵<sup>てき</sup>をビーム<sup>たお</sup>で倒すゲームです。

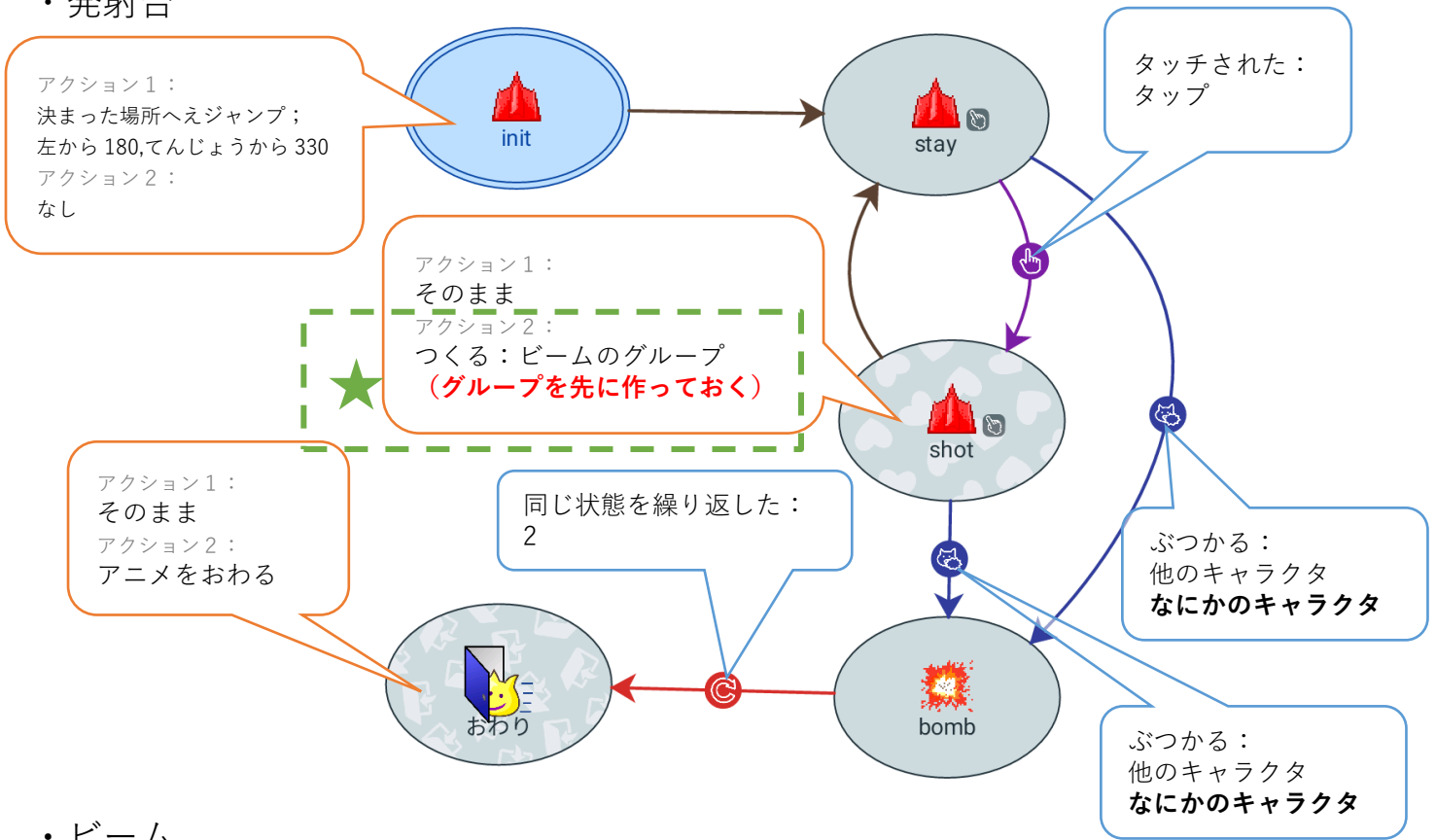


Download and purchase options for the game:

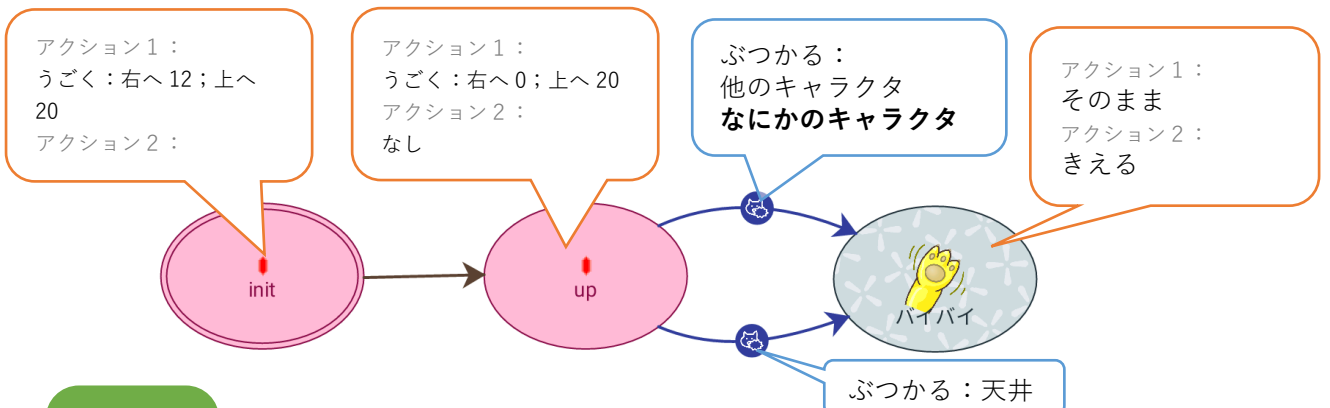
-  **GitHub**  
でAPKをダウンロード
- 
-  **amazon appstore**  
でダウンロード
- 
-  **IslayTouch**  
<http://islaytouch.com>

# ① キャラクターの状態遷移図を作る



## はっしやだい ・ 発射台



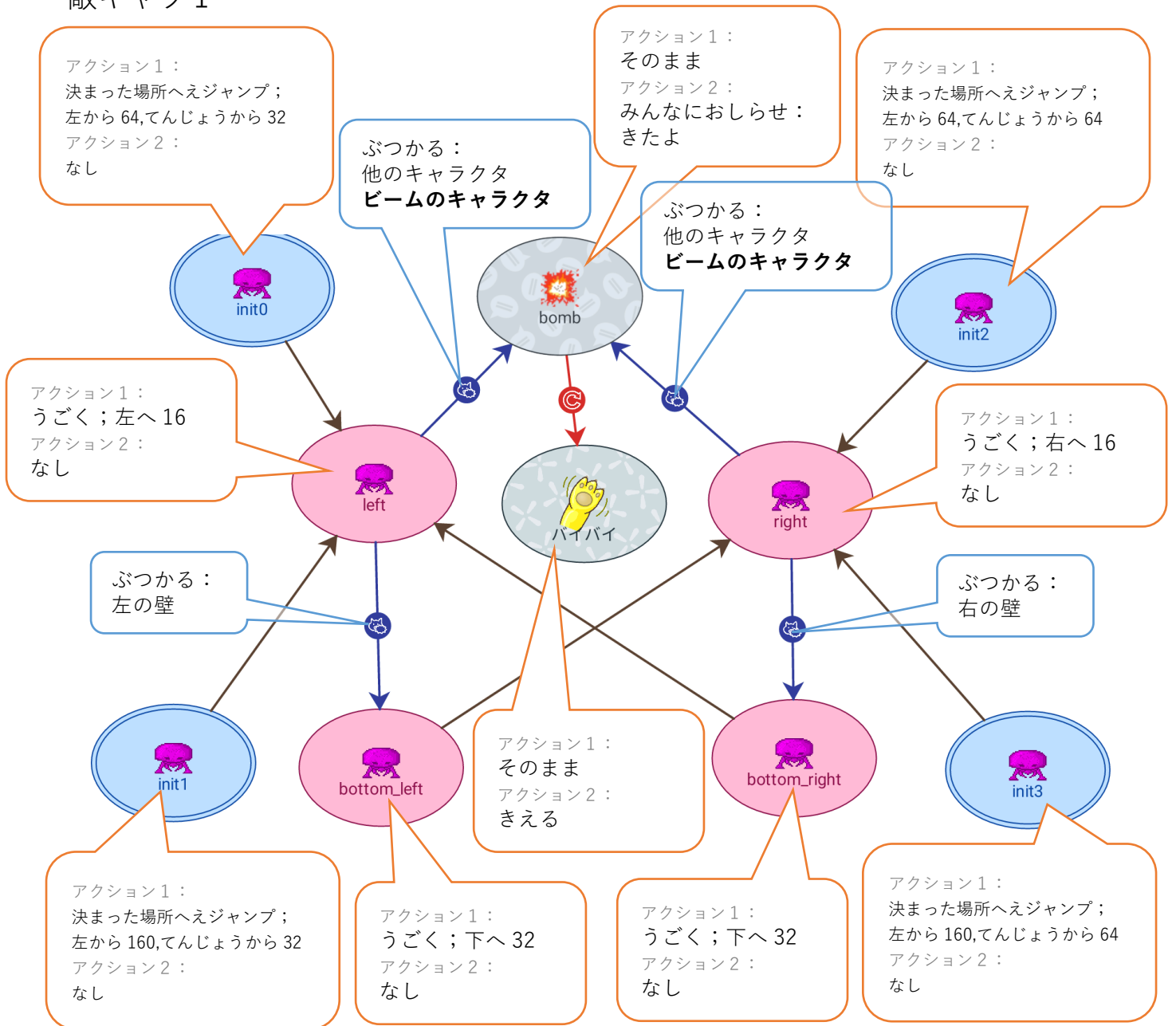
## ・ ビーム



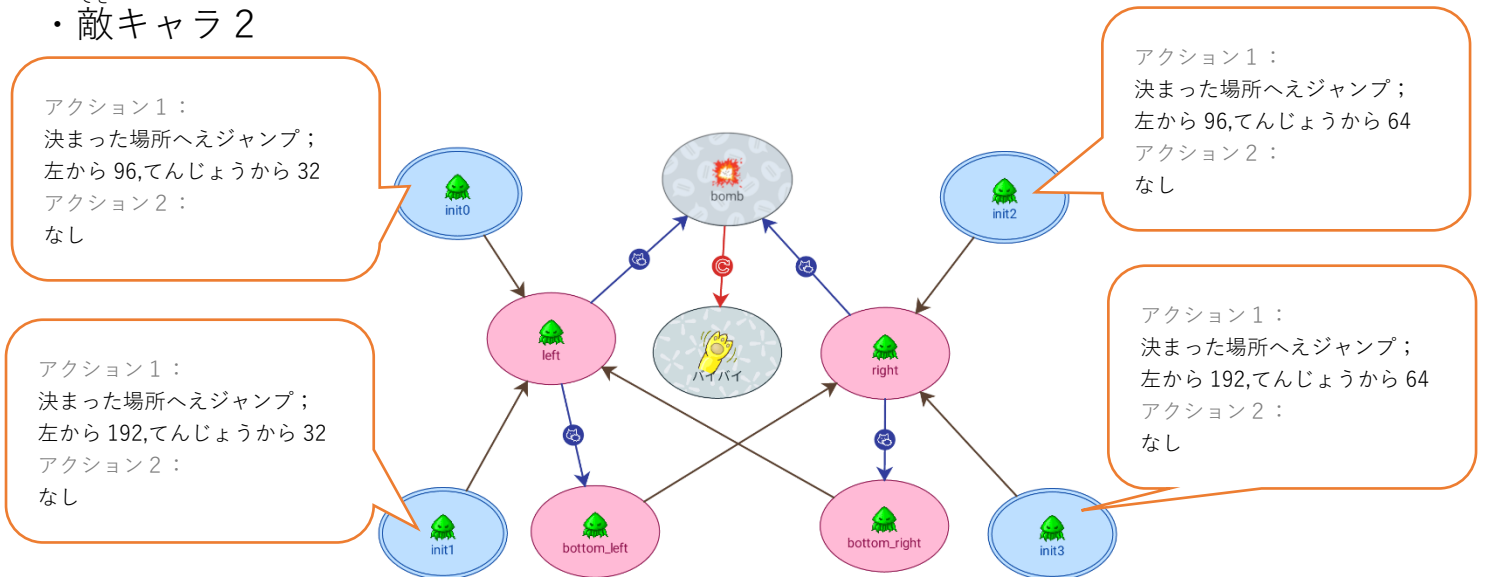
### ヒント

- ★ がついているところを いったん と さきすす 一旦飛ばして先に進めよう。
- アクション 2 を「アニメをおわる」にすると、状態が自動的に じょうたい じどうてき 自動的に  のように変わる。
- アクション 2 を「きえる」にすると、状態が自動的に じょうたい じどうてき 自動的に  のように変わる。

てき  
・敵キャラ 1



てき  
・敵キャラ 2



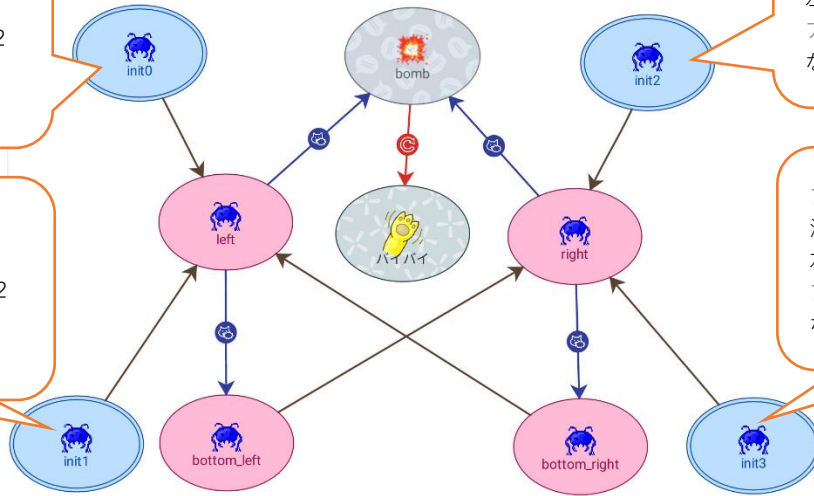
てき  
・敵キャラ 3

アクション 1 :  
決まった場所へえジャンプ ;  
左から 128, てんじょうから 32  
アクション 2 :  
なし

アクション 1 :  
決まった場所へえジャンプ ;  
左から 224, てんじょうから 32  
アクション 2 :  
なし

アクション 1 :  
決まった場所へえジャンプ ;  
左から 128, てんじょうから 64  
アクション 2 :  
なし

アクション 1 :  
決まった場所へえジャンプ ;  
左から 224, てんじょうから 64  
アクション 2 :  
なし



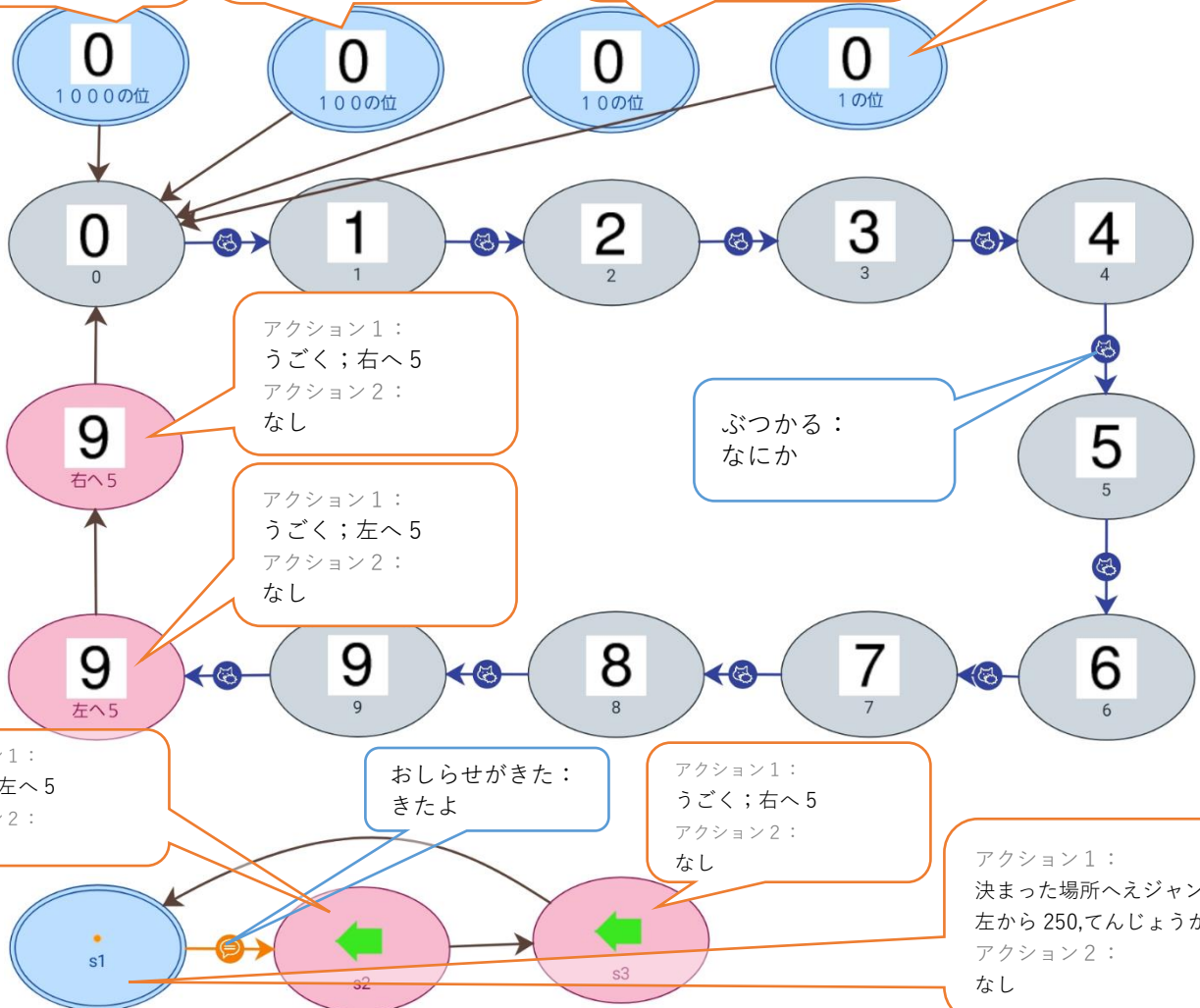
すうじ  
・数字

アクション 1 :  
決まった場所へえジャンプ ;  
左から 50, てんじょうから 350  
アクション 2 :  
なし

アクション 1 :  
決まった場所へえジャンプ ;  
左から 100, てんじょうから 350  
アクション 2 :  
た!

アクション 1 :  
決まった場所へえジャンプ ;  
左から 150, てんじょうから 350  
アクション 2 :  
なし

アクション 1 :  
決まった場所へえジャンプ ;  
左から 200, てんじょうから 350  
アクション 2 :  
なし



はっしやだ<sup>い</sup>い  
発射台のキャラクタを指<sup>ゆび</sup>で動<sup>うご</sup>かせるようにする：

アクション1  
そのまま ← アクション1をえらぼう  
アクション2  
なし ← アクション2をえらぼう

うごきのとくちょうをかえよう

かいてん

方向 左回り

角度 - 0 + 度

回数 1回のみ

うごかし方

指でキャラクタをうごかせるように  する

方向  左右  上下  上下左右

やめる OK

あたら<sup>い</sup>な  
② 新しいグループを作<sup>つく</sup>ってキャラクタをその中<sup>なか</sup>に入れる

なかまにいれよう

キャラクター

main

bullet

はじめのじょうたい

init0

やめる OK

・<sup>メイン</sup>mainグループ



・ビームのグループ



ヒント

- 敵キャラ2と3<sup>てき</sup>をつく<sup>つく</sup>には、「コピー」と「はりつけ」機能を使ってみよう。



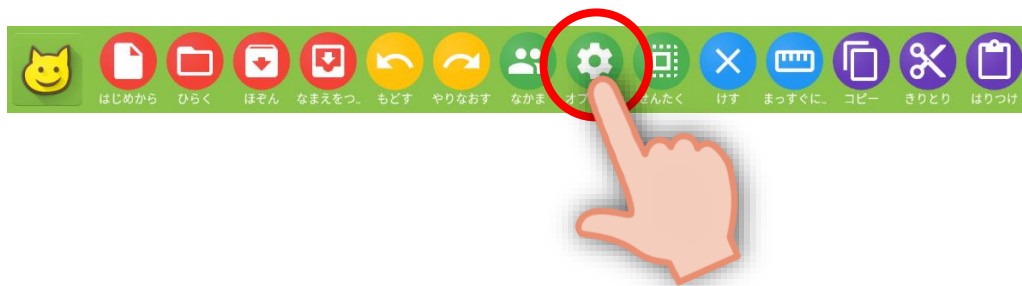
1 ⇒ 2 ⇒ 3

- 二重丸<sup>にじゅうまる</sup>のじょうたい<sup>み</sup> ( ) を見つけてグループに入れよう。



もど<sup>もど</sup>のところに<sup>えら</sup>戻って、ビームのグループ<sup>えら</sup>を選ぶ。

### ③ オプションを<sup>か</sup>変える

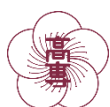


### かいぞう 改造してみよう

- てき キャラの しゅるい を ふ 増やしてみよう
- クリア/ゲームオーバーの <sup>がめん</sup>画面を作ってみよう

などなど

かいぞう みんな じまん  
いろんな改造をして 皆に自慢しよう



茨城工業高等専門学校  
国際創造工学科 情報系  
周 而晶 (しゅう じしょう)



**Team Kamada**  
茨城大学工学部 情報工学科 鎌田研究室  
<http://puma.cis.ibaraki.ac.jp/>