

## Connect STG 付録 完成プログラム

完成プログラムを見て、講座でわからない部分は補完してください。

Player.txt

```
if( KX() ){
    dx = 8;
    dy = 8;
}
else{
    dx = 4;
    dy = 4;
}
if( UP() ){
    y = y - dy;
}
if( DOWN() ){
    y = y + dy;
}
if( LEFT() ){
    x = x - dx;
}
if( RIGHT() ){
    x = x + dx;
}

if(KZ() && timer1 == 0){
    for( i = 1; i <= 3; i = i + 1){
        tdx=i - 2;
        tx=x+ 10 * (i - 2);
        PMissileSet( tx , y , tdx , -10 );
    }
    timer1 = 10;
}

if(frame==50){
    EnemySet( 320 , -32 ,0 , 2 );
    frame = 0;
}
```

### 第1講座

X キーを押した時

→ dx,dy (変化量) を 8 にする

X キーを押していない時

→ dx,dy (変化量) を 4 にする

### 第1講座

上キーを押した時

→ 自機の y 軸を dy だけ減算 (上へ移動)

下キーを押した時

→ 自機の y 軸を dy だけ加算 (下へ移動)

左キーを押した時

→ 自機の x 軸を dx だけ減算 (左へ移動)

右キーを押した時

→ 自機の x 軸を dx だけ加算 (右へ移動)

### 第2講座

Z キーを押し かつ timer1 が 0 の時

#### 第3講座

→ 変数 i を 1~2 まで 1 ずつ増やし

以下を繰り返す (3 回)

→ tdx ← i - 2

tx ← x + 10 \* ( i - 2 )

自機弾発射 (上方向)

timer1 を 10 フレーム待つにセット

### 第4講座

50 フレーム経過した時

→ 敵機を出現させる

フレームを 0 に戻す

## Enemy.txt

```
x = x + dx;  
y = y + dy;  
  
if(timer1==0){  
    tdx=ShootX( x , y , 4 );  
    tdy=ShootY( x , y , 4 );  
    EMissileSet( x , y , tdx , tdy );  
    timer1=50;  
}
```

### 第4講座

x 軸の値を dx だけ変化させる

y 軸の値を dy だけ変化させる

### 第6講座

timer1 が 0 の時

→ tdx に狙い撃ち弾 x 方向の結果を代入

tdy に狙い撃ち弾 y 方向の結果を代入

敵機弾を発射

timer1 を 50 フレーム待つにセット

## PMissile.txt

```
x = x + dx;  
y = y + dy;
```

### 第2講座

x 軸の値を dx だけ変化させる

y 軸の値を dy だけ変化させる

## EMissile.txt

```
x = x + dx;  
y = y + dy;
```

### 第6講座

x 軸の値を dx だけ変化させる

y 軸の値を dy だけ変化させる