

## 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

<pre>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() &amp;&amp; timer1 == 0){     for( i = 1; i &lt;= 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; }</pre>	<p><b>第1講座</b> X キーを押した時 ➡ dx,dy (変化量) を 8 にする X キーを押してない時 ➡ dx,dy (変化量) を 4 にする</p> <p><b>第1講座</b> 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)</p> <p><b>第2講座</b> Z キーを押し かつ timer1 が 0 の時</p> <p><b>第3講座</b> ➡ 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</p> <p><b>第4講座</b> 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</p>
--	--

## Enemy.txt

<pre>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; }</pre>	<p><b>第4講座</b> 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</p> <p><b>第6講座</b> 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</p>
---	---

## PMissile.txt

<pre>x = x + dx; y = y + dy;</pre>	<p><b>第2講座</b> 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</p>
--	--

## EMissile.txt

<pre>x = x + dx; y = y + dy;</pre>	<p><b>第6講座</b> 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</p>
--	--