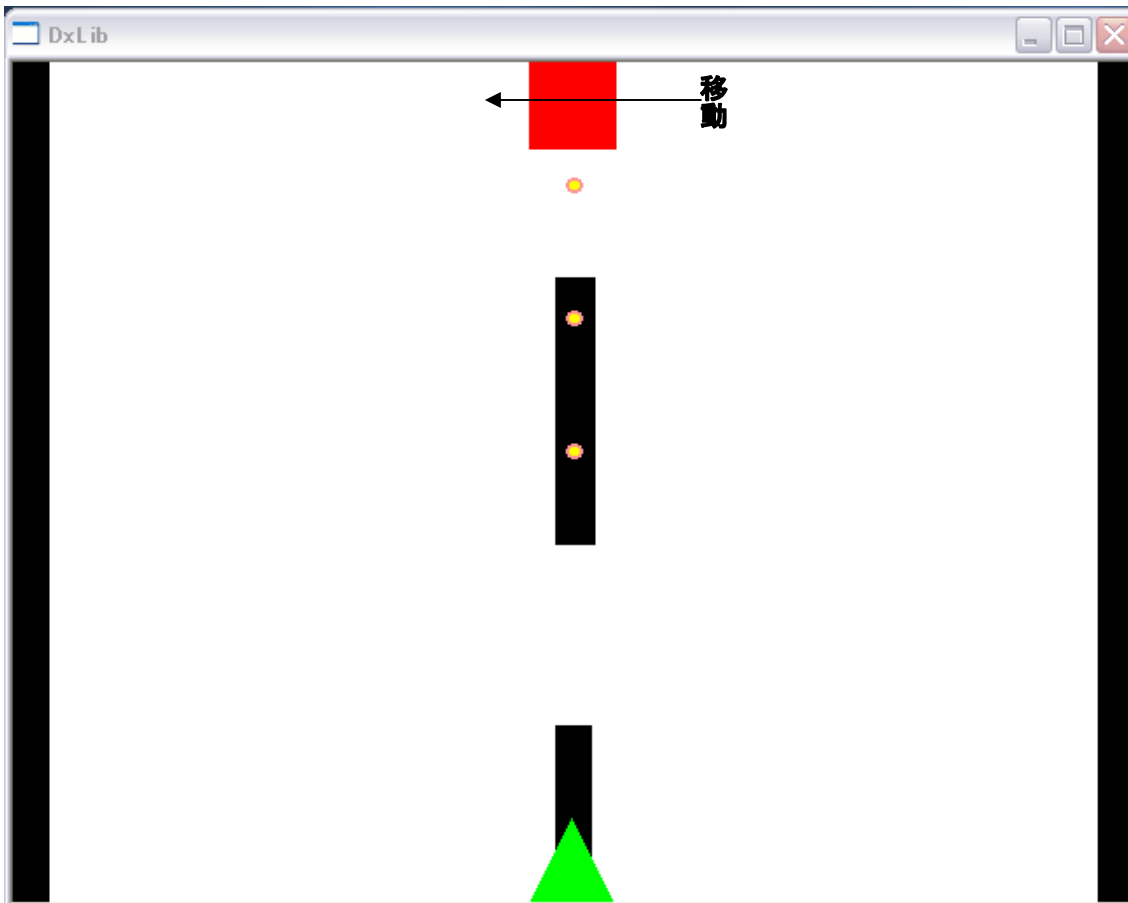


第5回 敵の動きの制御

今回は敵の動きの制御について解説します。

用意したプログラムでは、敵は横に動き、画面の端にぶつくと逆向きに進み始めるようにプログラミングされています。



さて、この下の文が敵の動きを制御する部分です。

```
void TEKI_MOTION(void) {  
    int i;  
    for(i=0;i<3;i++){  
        if(teki[i].x<= 25 || teki[i].x >=615 )  
            teki[i].muki_x *= (①);  
        teki[i].x += 4* ( ② )  
    }  
}
```

このかっこの中の①②に入る言葉を考えてみて下さい。

ヒント 1 : 敵が画面の端に達した時に、敵が動く向きを変えなければいけません。どんな数値や言葉を入れれば動く向きが変わるでしょうか。

ヒント 2 : `teki[i].x += 4* (②)` の一文で、敵の x 座標を 4 だけ進行方向にずらしています。