

ソフトゼミ[Ⓜ] 第8回 まとめ

■ プロジェクトの作成

VC++2010 と DX ライブラリを用いたプロジェクト作成のまとめです。

➤ プロジェクトの作成

- ・ Win32 プロジェクトを作成する。
- ・ ソリューションのディレクトリを作成からチェックを外しておく。
- ・ 次に出てくるウィザードでは「空のプロジェクト」にチェックを入れる。

➤ DX ライブラリ関連の設定

最低限一つ cpp ファイル(main.cpp など)を作成してから次の設定をすること。

プロパティページはメニューバーのプロジェクト(P)を押して、一番下に出てくる「○のプロパティ」で出てくる。(○○はプロジェクト名)

☆ すべての構成 (Debug/Release 共通)で行う設定

構成プロパティ→全般: 文字セット

「マルチ バイト文字セットを使用する」

構成プロパティ→C/C++: 追加のインクルードディレクトリ

(DX ライブラリへのパス)≧プロジェクトに追加すべきファイル_VC 用

構成プロパティ→リンカー: 追加のライブラリディレクトリ

(DX ライブラリへのパス)≧プロジェクトに追加すべきファイル_VC 用

☆ 構成「Debug」のみの設定

構成プロパティ→C/C++→コード生成: ランタイム ライブラリ

「マルチスレッド デバッグ (/MTd)」

☆ 構成「Release」のみの設定

構成プロパティ→C/C++→コード生成: ランタイム ライブラリ

「マルチスレッド (/MT)」

「構成」を切り替えるときに保存するかどうか尋ねてくることがあるかと思いますが、「はい」を押してください。

必ず最後に OK を押して抜けましょう。

■ 初期状態で書いておくべきコード

```
#include "DxLib.h"
#define WIDTH 640
#define HEIGHT 480
/*
   プリプロセッサ命令, 構造体宣言, プロトタイプ宣言, グローバル変数宣言
   (ファイル分割している場合はこの限りでない)
*/
*/
int WINAPI WinMain( HINSTANCE hInstance, HINSTANCE hPrevInstance, LPSTR
lpCmdLine, int nCmdShow ){

    ChangeWindowMode( TRUE ); // ウィンドウモードに変更
    SetGraphMode( WIDTH, HEIGHT, 32 ); // 解像度とカラービット数を設定
    if( DxLib_Init() == -1 ){ return -1; } // 初期化に失敗したらやめる
/*
   変数の初期化, 画像のロードなど
*/
SetDrawScreen( DX_SCREEN_BACK );
/*****GAME LOOP*****/
while( ProcessMessage() == 0 && CheckHitKey(KEY_INPUT_ESCAPE) == 0 ){
    /*
       パラメータをいろいろいじる。
    */
    ClearDrawScreen(); // 画面の内容を消去
/*
       いろいろ描画する。
    */
    ScreenFlip();
}
/*****GAME LOOP END*****/
DxLib_End(); // DXライブラリ使用の終了処理
return 0; // ソフトの終了
}
```

網掛け部分は1行で書くことをおすすめします。ビルドしてみて640*480の真っ黒なウィンドウが表示されたら成功です。ESCキーで終了することも確認してみてください。

WinMain 関数は最初に呼び出されます。普通の C プログラムの main 関数みたいなものだと思っておいてください。

マクロの WIDTH は画面の横解像度、HEIGHT は縦解像度です。お好みの値に設定してください。(基本は 640*480)

ちなみに、ゼミ B 時点ではほぼ必須であるキー入力に関しては書きませんでした。理由は、ゲームパッド対応の時に意味のないものになってしまうからです。

■ その他細かいお話

➤ ちゃんと字下げをしよう！

まれに字下げがメチャメチャな人を見かけたので掲載。例えば、

```
if( a == 1 )
{
a++;

        for( i = 0; i < a; i++ ){

                b--;

        }

}
```

みたいに字下げ(インデント)がグチャグチャなソースは意味を追うだけでも疲れてしまいます。中括弧{~}で囲まれた部分は、きっちりと tab キーを押すか半角スペースを入れて

```
if( a == 1 ){
    a++;
    for( i = 0; i < a; i++ ){
        b--;
    }
}
```

のように構造がわかりやすいコードを書きましょう。(「」はタブ 1 個もしくは半角スペース n 個です。長い「」はタブ 2 個もしくは半角スペース 2n 個です。) 半角スペースを用いる場合、n は好きに決めていいですが、ソース内で必ず統一させてください。

ちなみに、中括弧{~}のブロックを

```
if( a == 1 ){
    /* 処理 */
}
```

のように書く人と、

```
if( a == 1 )
{
    /* 処理 */
}
```

のように書く人がいます。どちらでも OK ですが、行数が短くなる上の書きの方が班長の好みです。

■ 行番号を出す方法

これを知っておくと、エラーの追跡が簡単になるので書いておきます。
メニューバー「ツール(T)」→「オプション」→左側「テキスト エディター」→「C/C++」
→「全般」→右側「表示」→「行番号(L)」にチェックを入れる
これで左側に行番号がでてきます。

■ DX ライブラリの関数の説明を見る

(DX ライブラリへのパス)[¥help¥dxfunc.html](#)
をブラウザですぐに開けるようにブックマークやショートカットを作成されることを強く
おすすめします。単に関数の使い方だけでなく、サンプルなども載っているので自習にも
最適です。(丸投げ