

## ソフトゼミβ 第8回 スクロールとファイル分割

アクションゲームの製作お疲れ様でした！さて、ここでは簡略化のために消去された3つの特殊ブロックについて追加していこうと思います。マップメーカーはこの3つのブロックに対応しているので、拡張しておいた方が互換性が高まると思います。

ゼミβでは孔明ブロック、偽ブロック、トゲの3種類を一気に追加していきます。

### ブロックの解説

---

- 孔明ブロック

孔明ブロックとは普段は背景と同化し、プレイヤーが触れると具現化するブロックのことです。絶妙な位置に配置することで谷底にたたき落としたりすることができます。

- 偽ブロック

偽ブロックは孔明ブロックとは逆に普段はブロックのように見えるけどすり抜けるブロックです。

- トゲブロック

その名の通りトゲです。当たると死にます。

### プログラムの追加

---

- function.h

```
/*judge.cpp*/  
void koumei(int blx, int bly);
```

これを追加してください。

- draw関数

```
switch(map[i][j]) {  
    case 0:  
    case 3:break;  
    case 1:
```

```

case 5: DrawGraph(i*32-player.x+CENTER, j*32, img.kabe, TRUE);break;
case 2: DrawGraph(i*32-player.x+CENTER, j*32, img.yuka, TRUE);break;
case 4: DrawGraph(i*32-player.x+CENTER, j*32, img.goal, TRUE);break;
case 6: DrawGraph(i*32-player.x+CENTER, j*32, img.toge, TRUE); break;
default: DrawGraph(i*32-player.x+CENTER, j*32, img.null, TRUE);break;
}

```

switch文の判定を以上のように書き換えてください。

## ● judge.cpp

```

#include "DxLib.h"
#include "extern.h"
#include "function.h"

//孔明ブロック
void koumei(int blx, int bly) {
    if(map[blx/32][bly/32]==3) {
        map[blx/32][bly/32]=1;
    }
}

//壁判定1 (横判定)
void judge1(int blx, int bly) {
    if(player.x < (blx+BLOCK) && player.x > (blx-BLOCK-4) && player.y > (bly-BLOCK)
&& player.y < (bly+BLOCK) )
    {
        player.kabejr=1;
        koumei(blx, bly);
    }
    if(player.x < (blx+BLOCK+4) && player.x > (blx-BLOCK) && player.y > (bly-BLOCK)
&& player.y < (bly+BLOCK) )
    {
        player.kabejl=1;
        koumei(blx, bly);
    }
}

//壁判定2 (上下判定)

```

```
void judge2(int blx, int bly) {
    if( player.x < (blx+BLOCK) && player.x > (blx-BLOCK) && player.y > (bly-BLOCK)
    && player.y < (bly+BLOCK) )
        {
            if(player.vy>=0) {
                player.jfly=0;
                player.y=(bly-BLOCK);
                player.vy=0;
                koumei (blx, bly);
            }
            else{
                player.vy=1;
                player.y=(bly+BLOCK);
                koumei (blx, bly);
            }
            if (map[blx/32][bly/32]==6) {
                dead();
            }
        }
}
```

以上のように書き換えてください。