

敵の追加

アクションゲームもいよいよ進んできました。今回は敵の追加をしていきたいと思います。前回のβでは攻撃をするようにしましたね。攻撃あるのに敵がないなんてさびしいので追加しちゃいましょう。

今回は配ったプログラムが二つあると思います。まだ使っていないほうのテキストを開いてください。そこには穴埋めがあり、また細切れになったプログラムが載っていると思います。そのプログラムの穴埋めを埋めた後、メインプログラムの適切な場所に当てはめてください。

◆ 敵の作成

敵の作成は今回は初期化の時点で設定、つまり敵は初期の状態から設置されています。なのでまず敵を初期化によって設置していきたいのですが、敵云々の変数が一切宣言されていないのでまずコメントアウトを外してください。その後①と②を適切な場所に置いてください。

◆ 敵の動き

次は敵を動かしましょう。一定の時間で左右往復するようにします。これは③、`enemymove` 関数で行われています。

```
if(enemy.life != 0){
    if(enemy.【穴埋め】 >= 0){           //敵が右向きに動いているとき
        enemy.vx = 2;
        enemy.count++;
        enemy.dire = 0;
    }
    else{                                 //敵が左向きに動いているとき
        enemy.【穴埋め】 = - 2;
        enemy.count--;
        enemy.dire = 1;
    }
}
```

```

    }
    if(enemy.count >= 100){ //もし enemy.count が 100 より大きくなったら
        enemy.【穴埋め】 = -2; //敵を左向きに動くようにする
    }
    else if(enemy.count <= 0){ //もし enemy.count が 0 より小さくなったら
        enemy.【穴埋め】 = 2; //敵を右向きに動くように
        する
    }
    enemy.x += 【穴埋め】; //敵を動かす

```

穴埋めの場所は最初の 4 つは敵の動く方向についての穴埋めです。最後はを動かす部分について、敵の x 軸になにを足せばいいか考えましょう。

◆ 当たり判定

また前の enemymove 関数では敵と攻撃の当たり判定もしています。

```

if(player.attack){ //敵とプレイヤーの攻撃の当たり判定
    if((player.dire == 0 && ( 【穴埋め】 && enemy.x - player.x + CENTER < CENTER +
64)) ||
    (player.dire == 1 && (CENTER - HERO_SIZE < enemy.x - player.x + CENTER +
HERO_SIZE && 【穴埋め】 ))) {
        enemy.life = 0;
    }
}

```

x 軸方向についての敵とプレイヤーの攻撃についての当たり判定です。プレイヤーが右に向いているときと左に向いているときとで判定が異なりますのでそのあたり気を付けてください。

次にプレイヤー自身と敵の当たり判定についてです。前の当たり判定では敵が死にましたがここではプレイヤーが死にます。プレイヤーが死んでしまったときは gameover 関数を呼び出すことにします。穴埋めの場所は攻撃の当たり判定よりかはある程度楽に埋めれるでしょう。また、この関数を置く場所はプレイヤーのブロック判定などを呼び出している関数=プレイヤーの動きについての関数です。

◆ 敵の描画

敵の描画はそのまま、描画が行われている関数の中においてください。