

## 主人公の攻撃と壁判定

### ● 今回お触りする主な関数

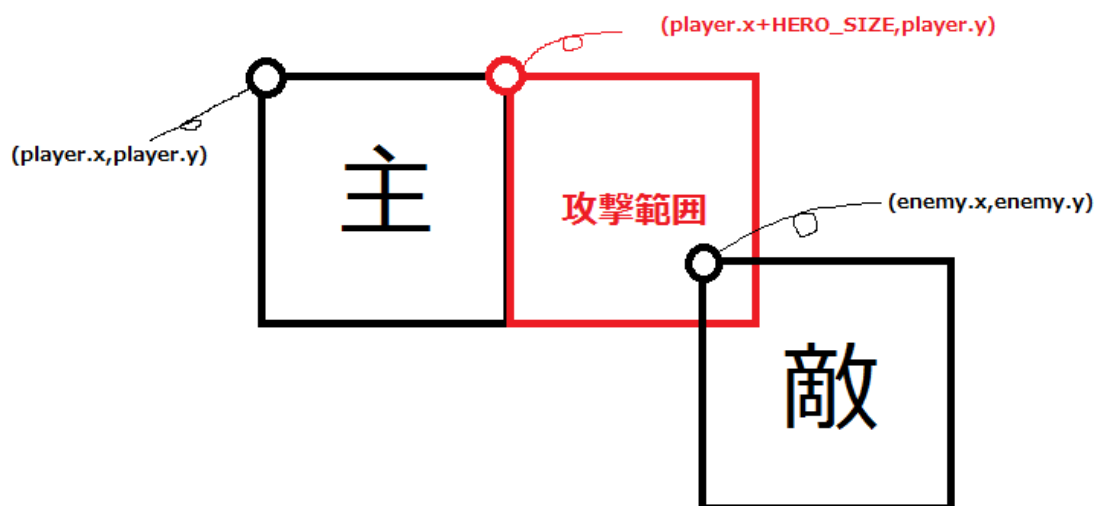
- ◇ `void attack(void)`・・・プレイヤーの攻撃についての関数です。
- ◇ `void judge_h(void)`・・・壁(横方向)の判定についての関数です。

以上が今回主にいじる関数になります。初めに `attack(void)` 関数から穴埋めをしていただくので、`attack(void)` 関数にかかっているコメントアウトを外してください。

## 1、キャラの攻撃

さて、今回の一番初めに学んでいただくことは、主人公が放つ必殺技()の当たり判定についてです。

とは言っても新しく必要な知識はほとんどなく、言ってしまえばシューティングや前回に解説した、自機と敵の当たり判定にやり方はほぼ似ています。ですので、コメントアウトが済んだら各自で穴埋め 7-1~7-3 に挑戦してみてください(念のため、座標の関係が分かりにくい方のために、図を残しておきます)。



穴埋めが終わったら、`update(void)` 関数にある攻撃判定のコメントアウトを外し、ゲームを実行して攻撃の当たり判定を確かめてみてください。

## 2、横方向の壁判定

続いて行ってもらおう作業は、プレイヤーが壁に横方向で接触した場合の処理についてです。前回お配りした「map\_proto.txt」のマップでは、プレイヤーが壁とぶつかるといった状態がありません(左の場外に出るのを防ぐ処理は除きます)でしたが、今回お配りした「map.txt」では空中に存在するブロックに横方向からぶつかることがあります。

そこで、`judge_h(void)`関数内にあるコメントアウトを外し、穴埋め7-4を解いていただくと思います。

埋まったら、実際にゲームを実行し、横方向の判定があるときと無い時の処理の違いを目で確かめてみてください(実行する前に `Map(void)`関数内で開くファイルを「map\_proto.txt」から「map.txt」に変更することをお忘れなく)。

## えんでいんぐ

そんなこんなでアクションゼミで学ぶべき基本的なことは今回でほぼ全て終わりです()。

「担当者サボり過ぎじゃない？」と言われても仕方ないような内容の薄さですが、マジでこれぐらいの分量でまとまってしまうので仕方ないのです。ないっらないのです。

とは言ったものの、次回に色々なお役立ち情報をお伝えするので、まだまだお楽しみは取ってありますのでご安心を。

今回時間を持て余した人用にもいくつかハッテン課題を用意してるので、是非お声掛けください。