

文鳥ディフェンス

クリエイターネーム：文鳥にいさん

校舎名：LITALICOワンダーオンライン

学年：小学4年生

通塾歴：2年0ヶ月
(Wedo 1年、Unity 1年)





視聴するにはクリック!

プログラミング

```
void Start()
{
    Invoke("Generate", 2);
}
0 個の参照
void Generate()
{
    Instantiate(Enemy.gameObject, new Vector3(17.7f, 0, 8.2f), Quaternion.identity);
    Invoke("Generate1", mi);
}
0 個の参照
void Generate1()
{
    Instantiate(Enemy.gameObject, new Vector3(17.7f, 0, 8.2f), Quaternion.identity);
    Invoke("Generate2", mi);
}
0 個の参照
void Generate2()
{
    Instantiate(Enemy1.gameObject, new Vector3(17.7f, 0, 8.2f), Quaternion.identity);
    Invoke("Generate3", mi);
}
0 個の参照
void Generate3()
{
    Instantiate(Enemy.gameObject, new Vector3(17.7f, 0, 8.2f), Quaternion.identity);
    Invoke("Generate4", mi);
}
0 個の参照
void Generate4()
{
    Instantiate(Enemy.gameObject, new Vector3(17.7f, 0, 8.2f), Quaternion.identity);
    Invoke("Generate5", mi);
}
0 個の参照
void Generate5()
{
    Instantiate(Enemy2.gameObject, new Vector3(17.7f, 0, 8.2f), Quaternion.identity);
    Invoke("Generate", mi);
}
```

プログラミングの説明

このプログラムは、ふつうへび、ふつうへび、とくしゅへびをくりかえすプログラムです。どうやってやっているかというところ"Invoke"を使ったやり方でInvokeはX秒後にかたまり(void)を実行するというもので、その特性を活かして、最初のvoidの中でつぎのvoidに行きついでさらにつぎのvoidとつなげていってさいごのさいごのvoidで最初のvoidに行かせてループを作っています。



作品について

< 作品説明 >

ブン・チョウ国が開発したへびに対抗するロボットを操作して、へびを蹴散らすGE-MUです。

< Why（作品制作に対する想い） >

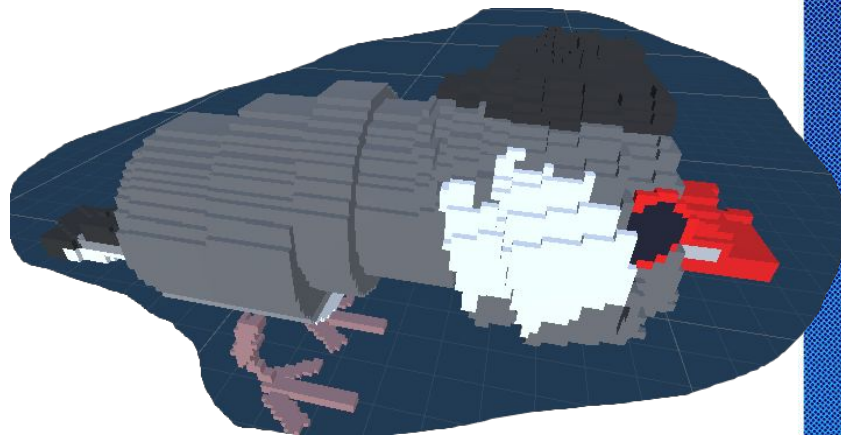
たった一人（1羽？）でタワーディフェンスを、するゲームは見たことないので近い将来有名に、なればいいなと思って作っています。



こだわりポイント①

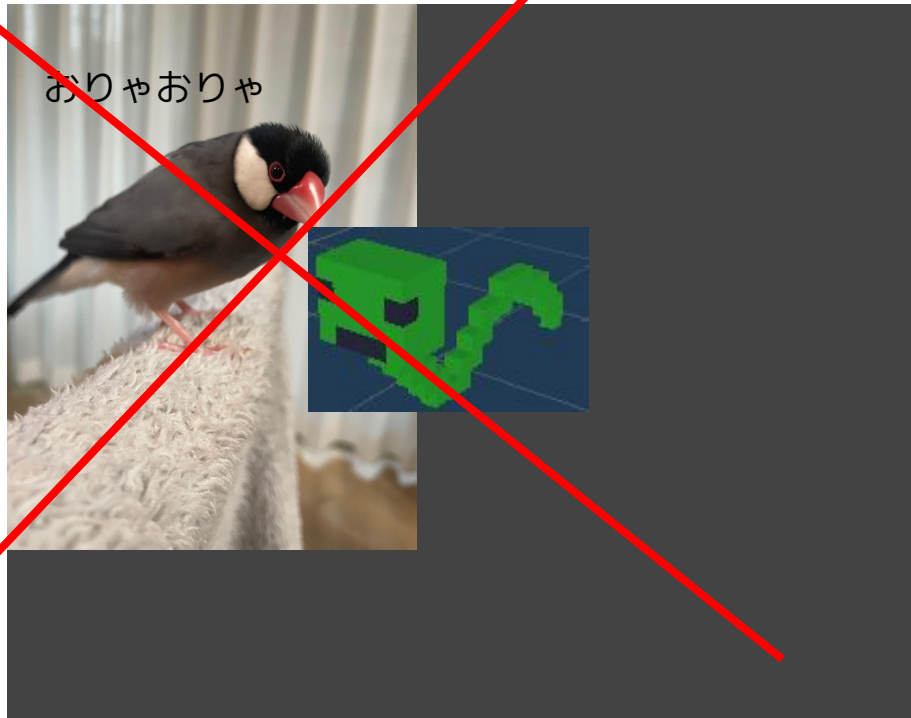


モデルブンチョウ



そっくりなブンチョウロボ

こだわりポイント②



ブンチョウ自身ではなくブン
チョウロボを戦わせる。
動物愛護法に引っかかりにく
い所です。

作品をつくっていて

こんごの予定は、

- ・ ホーム画面にルール作る
 - ・ へびのバリエーションをもっとふやす
 - ・ ブンチョウロボの攻撃パターンをふやす
 - ・ ゲームオーバー、ゲームクリアをしっかりと決める
- などなどです。

2023年夏リリース予定。

アイデア募集中（ぼしゅうちゅう）。！