

bo-ruranning

クリエイターネーム : hikouki
校舎名 : LITALICOワンダー赤羽
学年 : 小学6年生
通塾歴 : 4年11ヶ月



動画



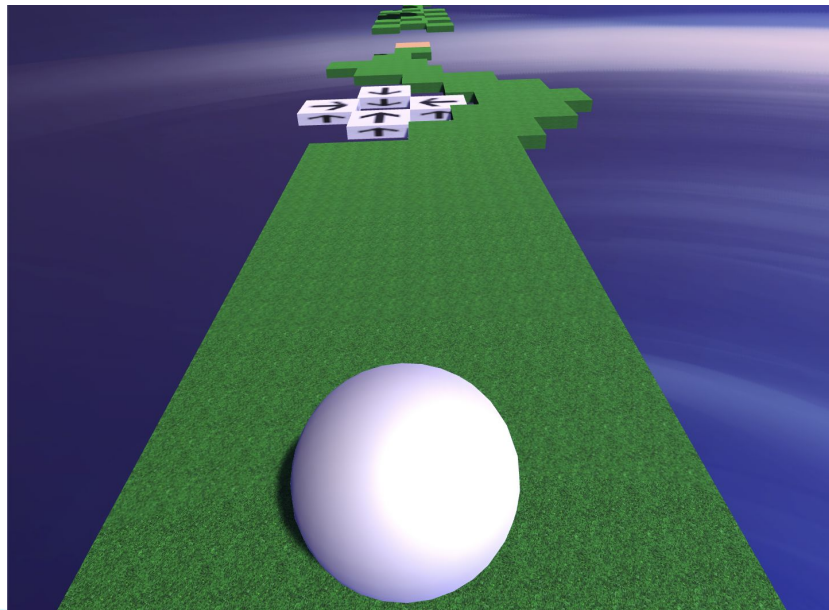
作品について

< 作品説明 >

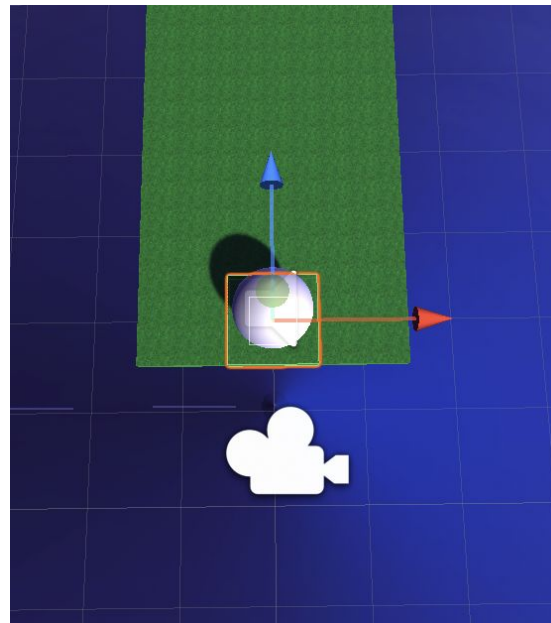
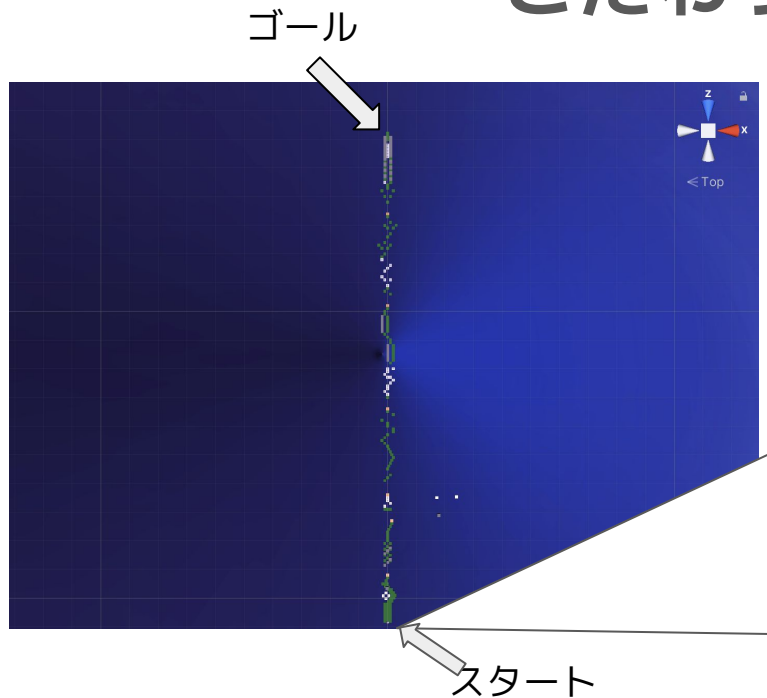
ボールが、宇宙で転がって、ゴールに辿り着くゲーム

< Why（作品制作に対する想い） >

- ・ スクラッチでボールランニングを作っている人の作品が面白かったからユニティでも作りたいと思ったから作った。
- ・ ちょっとずつだけれど完成していくのが楽しかった。
- ・ 何回も引っかかって積んでを繰り返して作った。

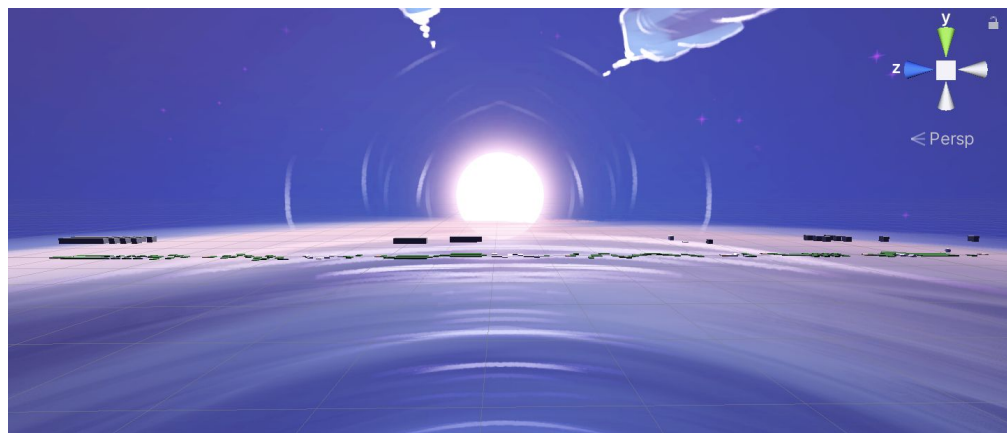


こだわりポイント①



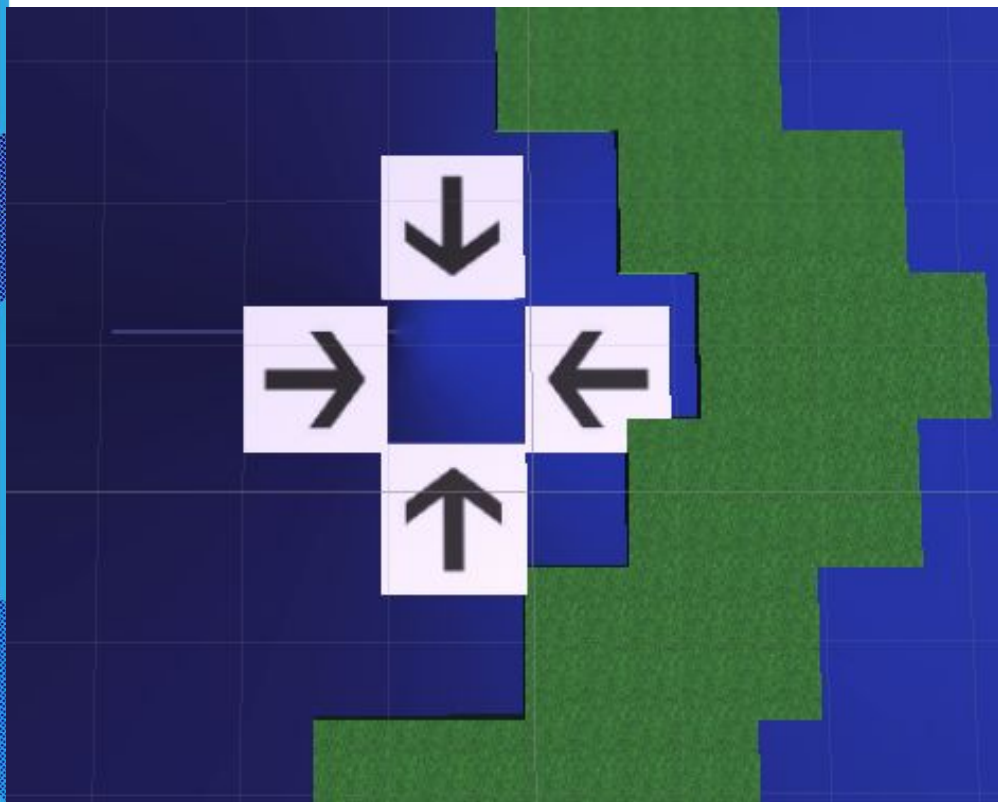
<ステージを長くしたこと>

・一度間違えて一箇所に足場をまとめてしまった。ですがそれによってジャンプ台を置いた後でも足場を設置しやすくなった。結果+に！



横から見ると

こだわりポイント②



- ・スクラッチにあった作る元になった作品のものを再利用させてもらった
- ・矢印の向いている方向に動くようにプログラムを四個も入れた
- ・どれぐらい離れたら戻るのがかの微調整を頑張った。（もう一つのギミックにも取り入れてある

次はプログラム→

プログラミング

プログラミングの説明

bool型の変数、true falseを使ってオンオフを切り替えています。

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class rightslide : MonoBehaviour
6 {
7     Vector3 pos;
8     GameObject player;
9     float playerDistance;
10    bool right = false;
11    // Start is called before the first frame update
12    void Start()
13    {
14        pos = gameObject.transform.position;
15        player = GameObject.Find("player");
16    }
17
18    // Update is called once per frame
19    void Update()
20    {
21        //playerDistanceにプレイヤーと自分の距離を代入する。
22        playerDistance = Vector3.Distance(player.transform.position, gameObject.transform.position);
23
24        //近づいた時・ちょっとだけ右に動く。
25        if (playerDistance < 3.0f && right == false)
26        {
27
28            for (int i = 0; i < 100; i++)
29            {
30                pos.x += 0.01f;
31            }
32            right = true;
33        }
34        //離れた時・元の位置に戻る。
35        if (playerDistance > 3.3f && right == true)
36        {
37            pos.x -= 1;
38            right = false;
39        }
40        gameObject.transform.position = pos;
41    }
42
43    private void Atatta()
44    {
45        pos.x += -1;
46    }
47 }
48
49 }
```

作品をつくってみて

・ 作品に対する納得度は何パーセントくらい？

A,75%

・ その理由は？：

もっと細かいところにも手が届くようにしたかったから。

・ 次に挑戦したいことは？：

完全オリジナルゲーム

・ 将来の夢：

programming teacher

長い説明をお聞きくださり
ありがとうございました