

SHOOT THE ARROW!

クリエイターネーム : ☆Ssk☆
校舎名 : LITALICOワンダー町田
学年 : 小学6年生
通塾歴 : 3年5ヶ月



動画



視聴するにはクリック!

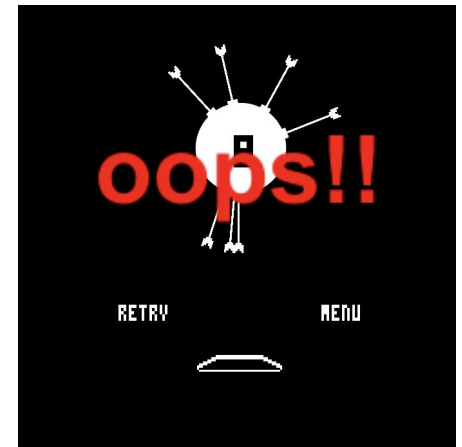
作品について

< 作品説明 >

- ・ 円に一定数の矢を放つゲーム。
- ・ 自分の打った矢にあてちゃだめだよ!

< Why (作品制作に対する想い) >

- ・ スマホゲームで初めてハマったゲームだから
- ・ ステージクリアしたら鍵を開ける所が難かったけど、配列を使ったら簡単になった!



プログラミング

```
if (FindObjectOfType<en>().mawaru == true)
```

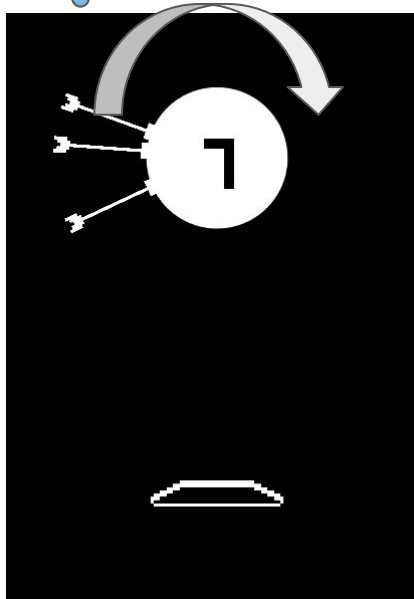
- ・FindObjectとは、指定した名前のオブジェクトを探し出して取得する関数

```
Rotate(new Vector3(0, 0, hansokudo) * Time.deltaTime);
```

- ・time.deltatimeは、前のフレームからの経過時間を表す変数

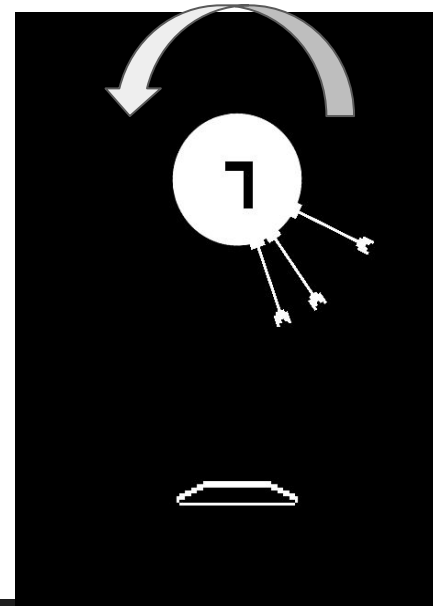
こだわりポイント①

右回りが...



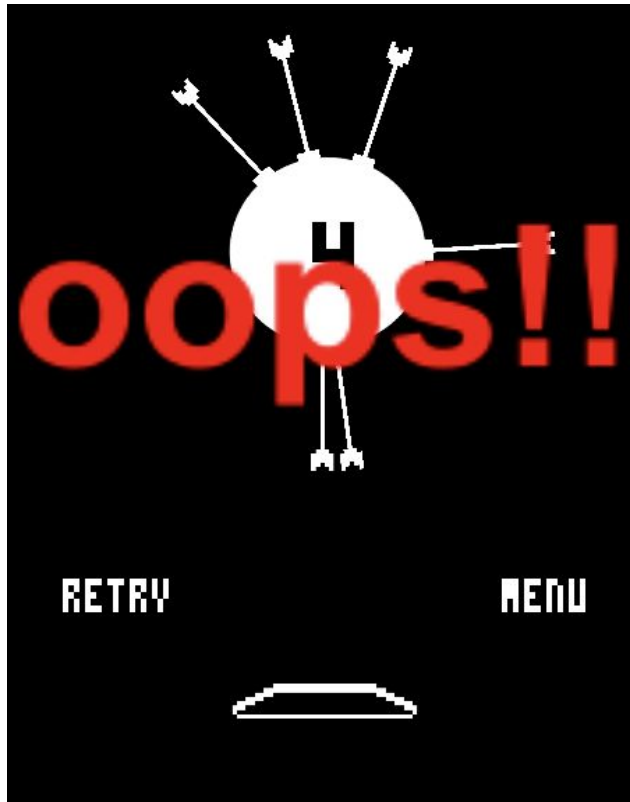
しばらくすると...

左回りに!



```
void Update()
{
    if (mawaruno == true)
    {
        hannmawa--;
        gameObject.transform.Rotate(new Vector3(0, 0, hansokudo) * Time.deltaTime);
        if (hannmawa < kokomade)
        {
            mawaruno = false;
        }
    }
    else
    {
        ++hannmawa;
        gameObject.transform.Rotate(new Vector3(0, 0, gyakuhsokudo) * Time.deltaTime);
        if (hannmawa > 0)
        {
            mawaruno = true;
        }
    }
}
```

こだわりポイント②



- ・ 自分の矢、またはもともと刺さっていた矢に当たったらゲームオーバーになるよ!
- ・ 途中で**回る方向が変わったり**、**回る速度が変わる**ステージもある!

作品をつくってみて

- ・ このゲームの完成度は70%
- ・ バグがまだ所々あるから
- ・ いつか、バグを直したりギミックやステージを増やしたい!
- ・ 当たらないゾーンを作ったり、目隠しを大量に作ったり...