



クリエイターネーム：Yuki(ゆき)

学年：5年

教室：オンライン

通塾年数：約一年半

Wonder
MakeFes ^{online} mini

ワンダーメイクフェス ミニ 2022

作品について

< 作品説明 >

主人公のフィンには魔女の魔力によって、ゲームの世界に吸い込まれてしまった。フィンは現実世界に戻るために、命をかけて魔女を倒しに行く。

< 作品を作った理由 >

プラットフォームゲーム作りにチャレンジしてみたかったから。

Score:5
♥×5



視聴するにはクリック!

プログラミング

プログラミングの説明

1.現時点で約20個のプログラムでゲームが構成されています。

2.特に処理で苦労したところはプレイヤーがアイテムや敵に触れたりする際の当たり判定の処理です。

```
public Animator anim;
static public int canonPrepare;

// Start is called before the first frame update
void Start()
{
    anim = GetComponent<Animator>();
}

// Update is called once per frame
void Update()
{
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.D))
    {
        anim.SetBool("isRunning", true);
    }
    else if (Input.GetKeyUp(KeyCode.D))
    {
        anim.SetBool("isRunning", false);
    }

    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.A))
    {
        anim.SetBool("isRunning", true);
    }
    else if (Input.GetKeyUp(KeyCode.A))
    {
        anim.SetBool("isRunning", false);
    }

    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))
    {
        anim.SetBool("jump", true);
    }

    else if (Input.GetKeyUp(KeyCode.Space))
    {
        anim.SetBool("jump", false);
    }
}

private void OnTriggerEnter(Collider other)
{
    if (other.tag == "prepare")
    {
        anim.SetBool("isPrepare", true);
        canonPrepare = 1;
    }
}

private void OnTriggerExit(Collider other)
{
    if (other.tag == "prepare")
    {
        anim.SetBool("isPrepare", false);
        canonPrepare = 0;
    }
}
```

```
private void OnCollisionEnter(Collision collision)//ここからタグを使った
{
    if (collision.gameObject.tag == "Ground")
    {
        isGround = true;
    }

    if (collision.gameObject.tag == "HitPoint")
    {
        Destroy(collision.gameObject.transform.parent.gameObject);
    }

    if (collision.gameObject.tag == "Dead")
    {
        SceneManager.LoadScene("GameOverScene");
        life--;
    }

    if (collision.gameObject.tag == "Warp")
    {
        StartCoroutine(GameOver());
    }

    if (collision.gameObject.tag == "Flag")
    {
        ScoreText.score += 10;
        SceneManager.LoadScene("Success");
    }

    if (collision.gameObject.tag == "coin")
    {
        ScoreText.score++;
    }
}

public class BosusagiAnimetion : MonoBehaviour
{
    private Animator anim;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        anim = GetComponent<Animator>();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        if (UsagiAttackArea.isHitAttackArea)
        {
            anim.SetBool("Slash", true);
        }
        else
        {
            anim.SetBool("Slash", true);
        }
        if (UsagiRunArea.isRunArea)
        {
            anim.SetBool("Run", true);
        }
        else
        {
            anim.SetBool("Run", false);
        }
    }
}
```

作品・進捗・課題の管理

The screenshot shows the GitHub interface for the repository 'wain0622 / Platform'. The repository is public and has 0 stars, 0 forks, and 1 watch. The main content area displays a list of files and folders, including 'Assets', 'Logs', 'Packages', 'Platform.a...', 'ProjectSetti...', 'UserSettings', '.DS_Store', '.gitattributes', '.gitignore', and '.vsconfig'. The right sidebar shows the 'About' section with no description, website, or topics provided, and the 'Releases' section with no releases published. The 'Packages' section also shows no packages published. The 'Languages' section shows a bar chart with ASP.NET at 97.4% and C# at 2.6%.

File/Folder	Commit Message	Time Ago
Assets	2020ラグい	4 months ago
Logs	2020ラグい	4 months ago
Packages	コイン完成	4 months ago
Platform.a...	2020ラグい	4 months ago
ProjectSetti...	2020ラグい	4 months ago
UserSettings	2020ラグい	4 months ago
.DS_Store	アニメーション追加！！	5 months ago
.gitattributes	Initial commit	6 months ago
.gitignore	Initial commit	6 months ago
.vsconfig	キャラが動くようになった (...)	6 months ago

Githubを使ったプログラムの管理

1. コードの管理

万一取り返しのつかない時に復元できる。

2. 課題の管理

課題のリストアップや進捗の管理ができる。

3. コードの共有

先生のレビューを受けることができる。

将来的にはチームで共同作業をする時に役立つ。

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？

65%

- ・ その理由は？

まだ登場キャラクターや面構成を増やしたり、エフェクトやUIも充実させていく予定。

- ・ 次に挑戦したいことは？

ios向けに公開してみたい。

- ・ 将来の夢

まだきまってません

- ・ 最後に一言

作品公開頑張ります。