一つ前のスライドに戻る

今日作るのは...「ネズミくんの地下脱出」ゲーム！



MOZER

主人公

1/5

ネズミくんを右方向に移動させ

一つ前のスライドに戻る

コードをマネして書いてみよう

なのでネズミくんの横の位置に6を足すってことは**6づつ右に移動する**ことになるんだよ

ネズミくんの横の位置に　6を足す。

```
player.position.x += 6;
```




```
21
22    //――――――――― パンチをする ―――――――――
23      // パンチモードに変える
```



ジャンプするときの条件を作ろう!

上矢印キーを押したらという条件を作ろう

```
// 着地しているとき
if (player.touching.bottom) {
  // 上矢印キーを押したら
  if (keyDown('UP')) {

  }
```

Main | Sub | Stage

```
53  // 着地しているとき
54  if (player.touching.bottom) {
55    // 上矢印キーを押したら
56    if (keyDown('UP')) {
57
58    }
59
60    // 着地中は縦の速度ゼロ
61    player.velocity.y = 0;
62
63  }
64
65  // プレイヤーとカギが重なったらpickupKey関数が呼ばれる
66  player.overlap(keyGroup, pickupKey);
67
68  // ドアが開いている？
69  if (door.getAnimationLabel() == 'opened') {
70    // 開いたドアに重なったらescape関数が呼ばれる
71    player.overlap(door, escape);
72  }
73 }
74
```



条件を作ろう!

コードをマネして書いてみよう

```
//―――――――― 左右の移動 ――――――――
// 右矢印キーを押したら
if (keyDown('RIGHT')) {
  // 右に移動
  player.velocity.x = 6;
}
```

Main | Sub | Stage

```
6   //―――――――― 左右の移動 ――――――――
7   // 右矢印キーを押したら
8
9     // 右に移動
10    player.velocity.x = 6;
11
12
13  if (playerDirection == 'right') {
14    // 右移動のアニメーションをつける
15    player.changeAnimation('moveRight');
16  }
17
18  // 右向きのとき
19  else if (playerDirection == 'lef
20    // 左移動のアニメーションをつける
21    player.changeAnimation('moveLeft');
22  }
23
24  //―――――――― パンチをする ――――――――
25    // パンチモードに変える
26    playerMode = 'punch';
27
28  }
```



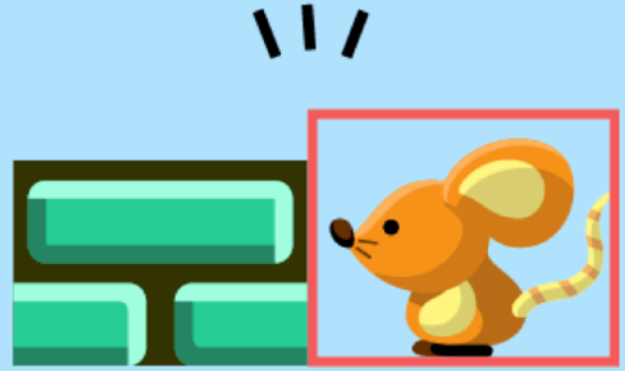
MOZER

主人公

0/5

ヒント

一つ前のスライドに戻る



当たったよ！

この境界を越えると「当たったよ！」と判断してくれる仕組みなんだよ



```
21      // プレイヤーは左向き
22      playerDirection = 'left';
23    }
```

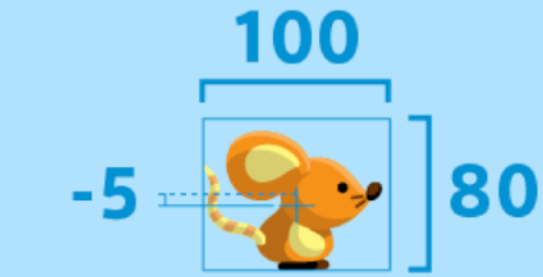
MOZER

主人公

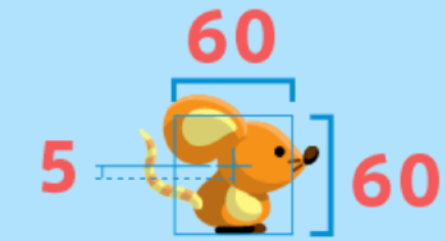
0/5

当たり判定はキャラクターより小さめに設定してあげるのがおすすめ！

ngle', 0, -5, 100, 80);



ngle', 0, 5, 60, 60);



当たり判定のサイズを変更し

一つ前のスライドに戻る

コードをマネして書いてみよう

```
', 0, 5, 60, 60);
nt',
',
ght',
```

```
21      // プレイヤーは左向き
22      playerDirection = 'left';
23    }
```