

第四回java講座

藤寄担当分

- 謝罪
- 思い付きで書いていった汚いコード(しかもコメントなし)
- 作りやすかったというだけのグダグダセキュリティ
- (フェアプレーを心掛けてください...)

ゲーム内容

- 8×8マスの盤上で対戦します。
- 自分のターンにはTがステータス横に表示される。これがある方が先手を取れる。
- お互いHP150MP100
- 1ターンで動けるのは2マス
- kougekiの射程は周囲1マス、ダメージ20
- makouの射程は周囲2マス、ダメージ30、消費MP20
- mabouは使用ターンのみmakouを無効化しダメージ10、消費MP10
- 変な操作をしようとするとなげられることがある

- 今回は勉強というよりプログラミングを楽しんでもらおうと思って作成しました。
- やってもらうことはダウンロードしたコードのcsentou、cidoのメソッドを入力してプレイヤー対コンピュータのプログラムを完成させることです。
- //今年のJCSSではターン制のスピード(トランプ)のルールで同じようにコンピュータの操作メソッドを書き、コンピュータ同士で対戦しました。楽しかったです

- まずキャンバスを使用するために以下から教材フレームワークを導入してもらいます。
- <https://java2010.cis.k.hosei.ac.jp/appendix/install-framework/>
- リンク先に詳しい説明があるので説明は省きます。

- 次にk3のサイトにあげてあるソースファイルをダウンロードしてください。
- 以上で準備終了です。

- csentou

では

P1クラスのint型変数 com.kougekiまたはmabouまたはmakouのいずれかを1にしてもらいます。

状況にあった行動をとりましょう。

- cido
- では、
- com.xとcom.yの値を合計2以下まで移動させてもらいます。
- 2以上移動したり相手と重なるような移動は無効です

- 終わったら実際にあそんでみましょう。

- ちょっとと補足
- `Math.abs()`・・・→()内の値の絶対値を返す

- `void(){`
- `return;`
- `}`・・・→voidメソッドでreturnすると以降の操作を放棄してメソッドから抜け出す

- `if()`の条件には
- `if((A&&B)||C)`などのように複数の条件を設定できる

- class ex{
 - int x;
 - void y(){ ←引数をとっていない
 - x=3;
 - }
- }
- このようにクラス内で、メソッドの外で定義された変数は同クラス内なら引数にとらなくてもメソッド内で扱える(多分。実はよく知らない)

- 終わり。
- お疲れ様でした