

ゲームプログラミング講習

第1章 DXライブラリ入門

DXライブラリを使用します

今回やること

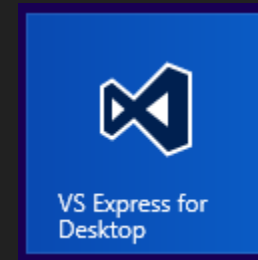
- プロジェクト作成
- プログラミング

プロジェクト作成

DXライブラリを使用するプロジェクトを作成します

プロジェクト作成

1. Visual Studio を起動
 2. 「新しいプロジェクト」をクリック
- Visual Studio は右のアイコンです
 - もしアイコンがない場合は、Visual Studio がインストールできてきない、またはスタート画面にピン留めできていません



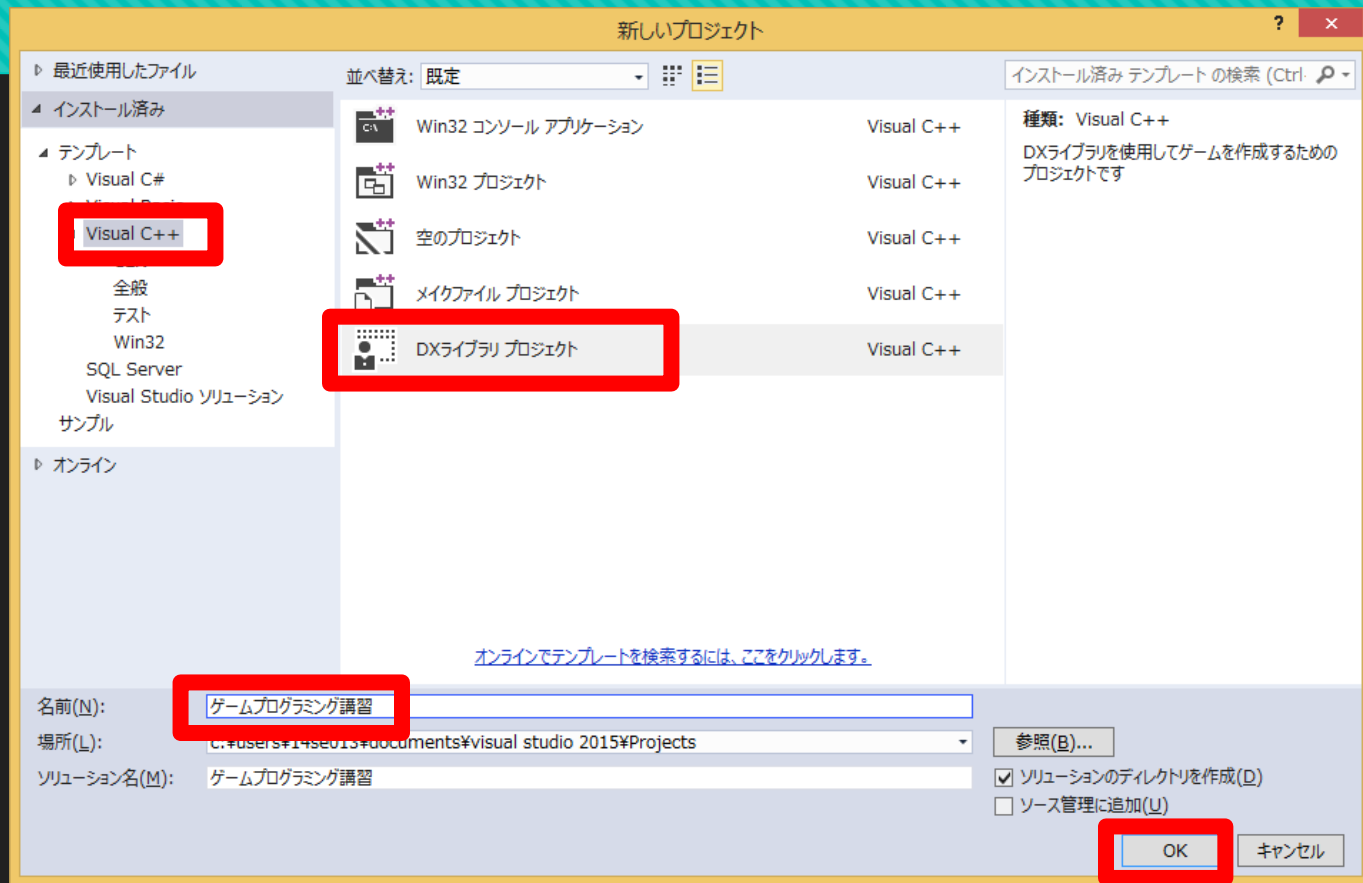
開始

新しいプロジェクト...

プロジェクトを開く...

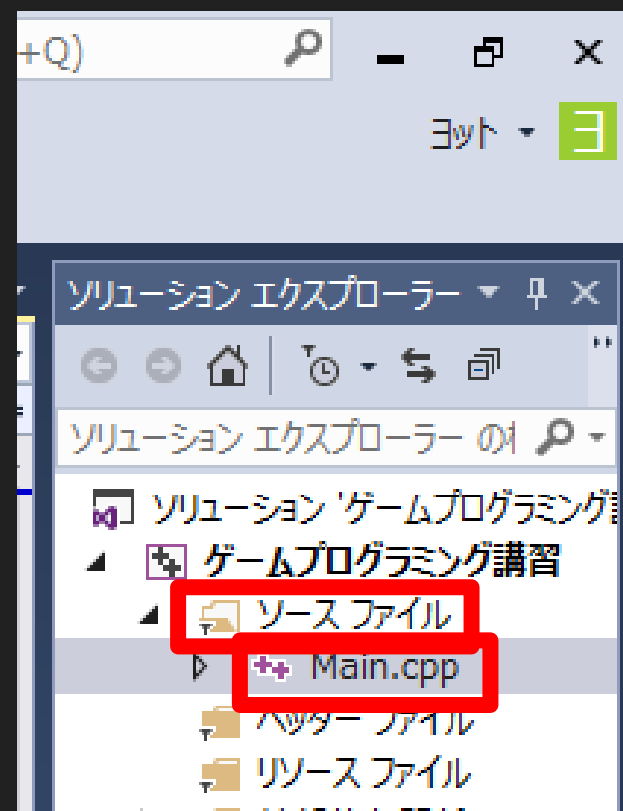
プロジェクト作成

3. 「Visual C++」をクリック
 4. 「DXライブラリ プロジェクト」をクリック
 5. 「ゲームプログラミング講習」を入力
 6. 「OK」をクリック
- もし「DXライブラリ プロジェクト」がない場合は、プロジェクトテンプレートが正しく設置できていません



プロジェクト作成

7. 「ソース ファイル」をダブルクリック
8. 「Main.cpp」をダブルクリック



プロジェクト作成

9. 「プロジェクト」

10. 「ゲームプログラミング講習のプロパティ」



プロジェクト作成

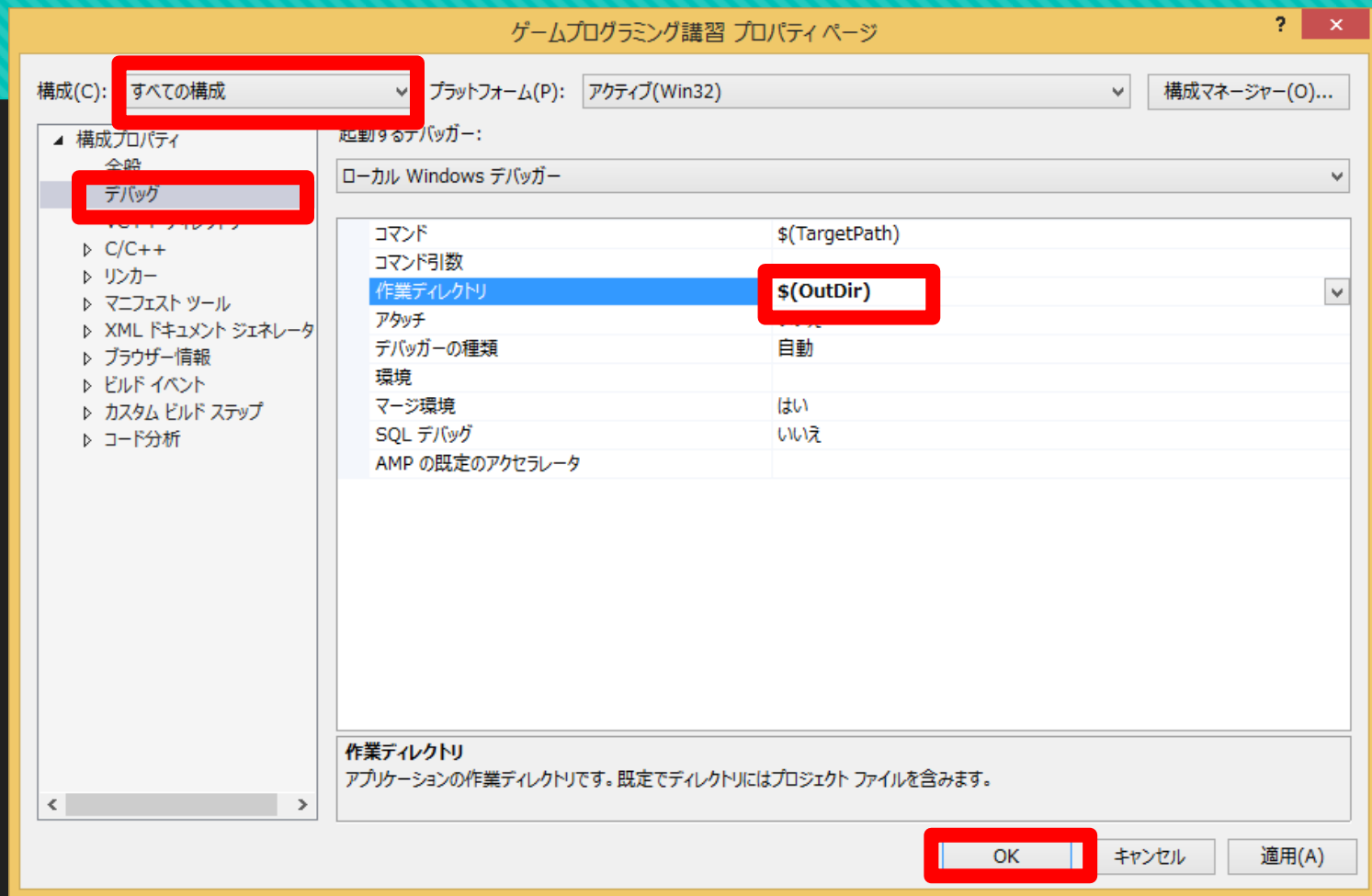
11. 構成を「すべての構成」にする

12. 「デバッグ」をクリック

13. 作業ディレクトリに
「\$(OutDir)」を入力
(ProjectDir を OutDir にする)

14. 「OK」をクリック

○ もしこの設定を忘れると、画像ファイルなどのロードができません



プロジェクト作成

15. Ctrl + F5 を押す

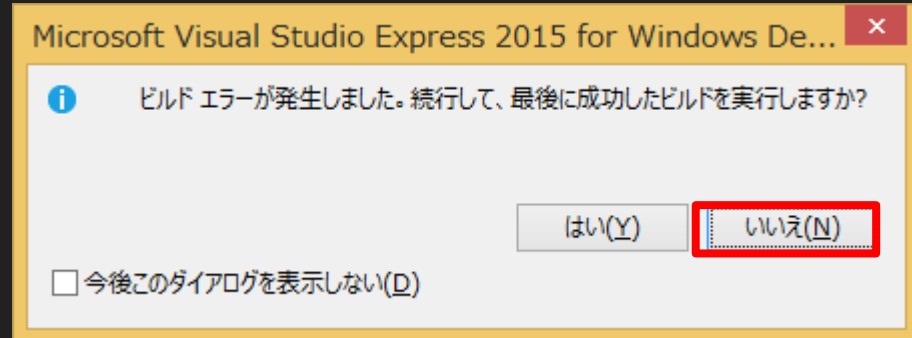
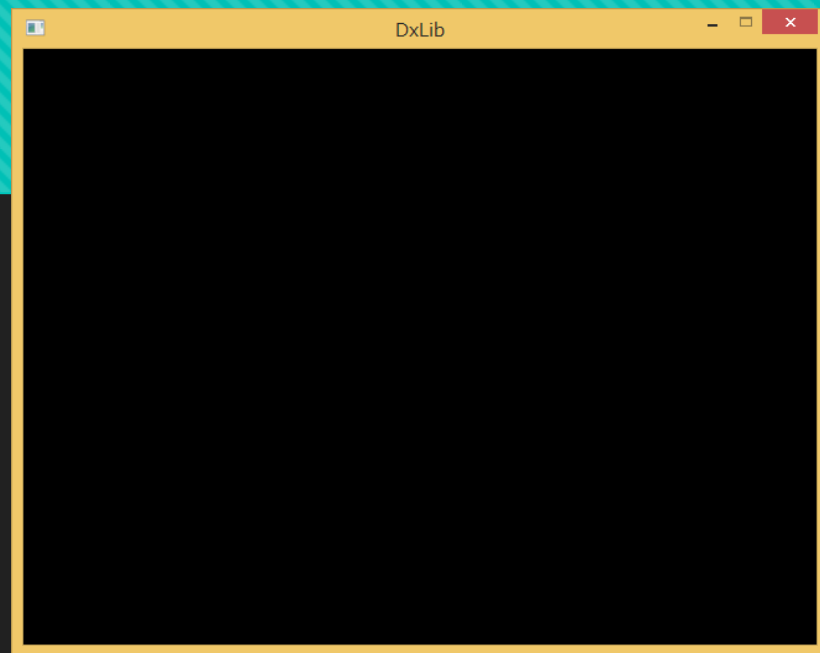
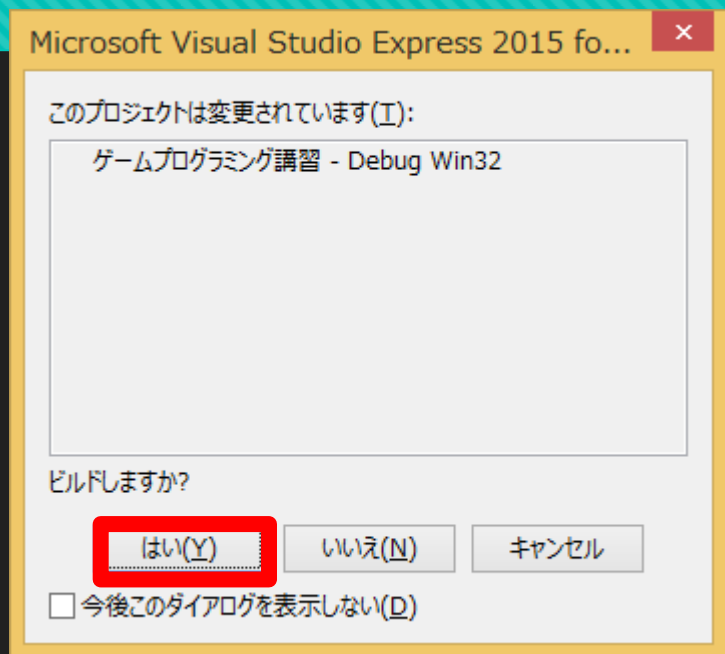
16. 「はい」 をクリック

17. 真っ黒なウィンドウが出る

18. 完了！

19. (ウィンドウを閉じる)

- もしエラーが出たら、おそらくDXライブラリが正しく設置できていません（「いいえ」をクリック）



プログラミング

ここからC言語（ただし授業でやる純粋なC言語とはちょっと違う）

プログラミング

- 今、画面にはソースコードが表示されている
- ちょっと下へスクロールすると、「ゲーム進行・描画」のコメントがあり、大きいスペースがある
- そこにカーソルを入れる

/* この記号で囲まれた緑色の文字を「コメント」といいます */

```
while (ProcessMessage() == 0) /* ウィンドウのメッセージを処理す  
  
    ClearDrawScreen(); /* 画面に描かれたものを消去する */  
    /*      ↓↓↓↓↓      ゲーム進行・描画      ↓↓↓↓↓      */  
  
    |  
  
    /*      ↑↑↑↑↑      ゲーム進行・描画      ↑↑↑↑↑      */  
  
    ScreenFlip(); /* 裏画面を表画面に反映する */
```

プログラミング

- 以下の通りに入力する

```
/*      ↓ ↓ ↓ ↓ ↓      ゲーム進行・描画      ↓ ↓ ↓ ↓ ↓      */
```

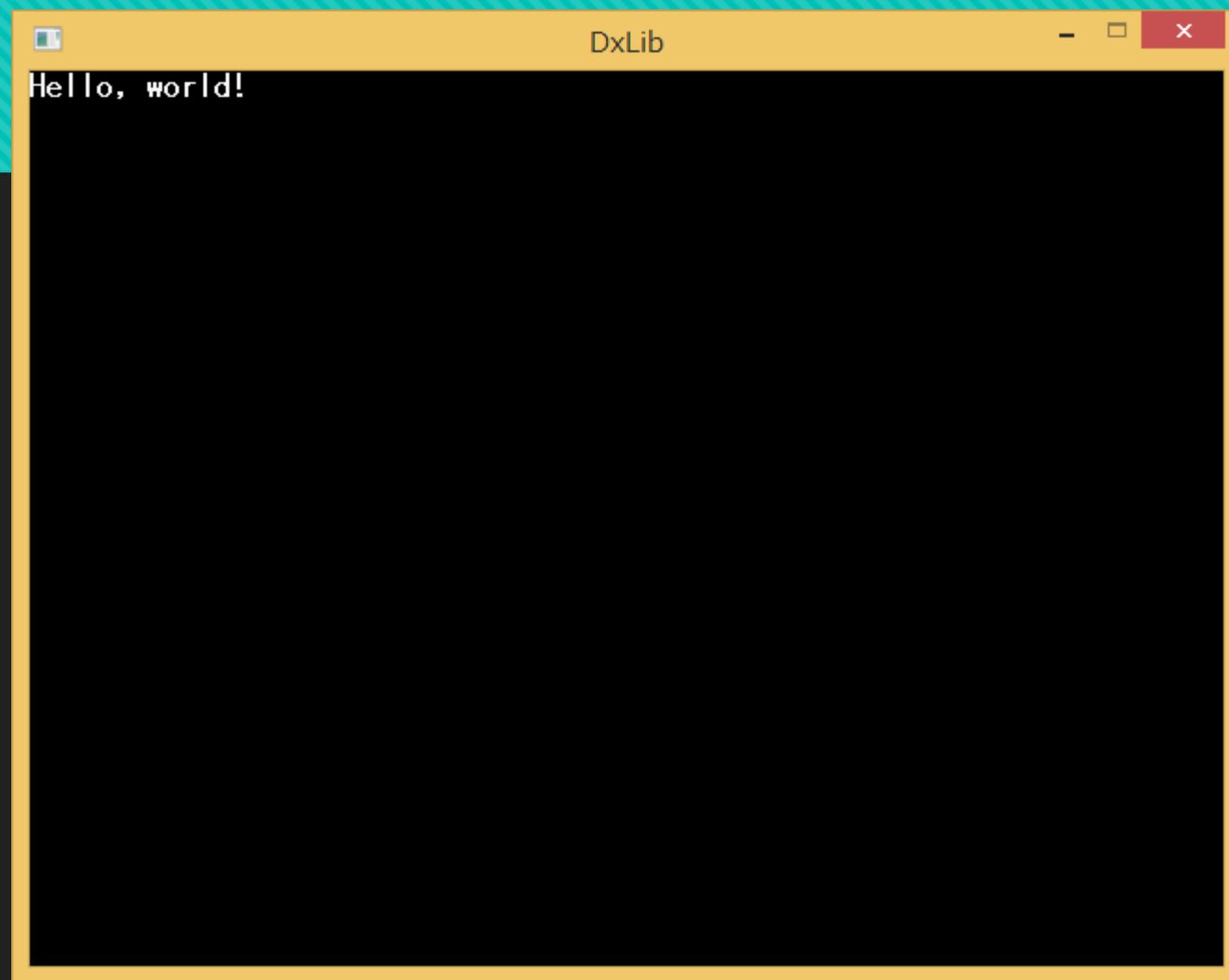
```
DrawString(0, 0, "Hello, world!", GetColor(255, 255, 255));
```

```
/*      ↑ ↑ ↑ ↑ ↑      ゲーム進行・描画      ↑ ↑ ↑ ↑ ↑      */
```

プログラミング

- Ctrl + F5 を押す
- 「ビルドしますか？」と聞かれたら、もちろん「はい」を選択
- 右の画面が出たら成功

- もしエラーが出たら、どこか間違っている



プログラミング

- プログラミングの手順

1. ソースコードを入力

2. ビルド（コンパイルとも言う）

3. 実行

- Ctrl + F5 を押すと、2,3が自動的に行われる（Ctrl + F5 は覚えよう）
- プログラミングは上の手順を何度も行う
- ビルドとは、ソースコードから実行ファイルに変換すること（実行するために必要な作業）

次回

- 第2章 関数の使い方
 - ソースコードの内容について詳しくやります
 - DXライブラリで用意された関数を使います
 - DrawString , GetColor はDXライブラリの関数です

終わり

お疲れ様でした