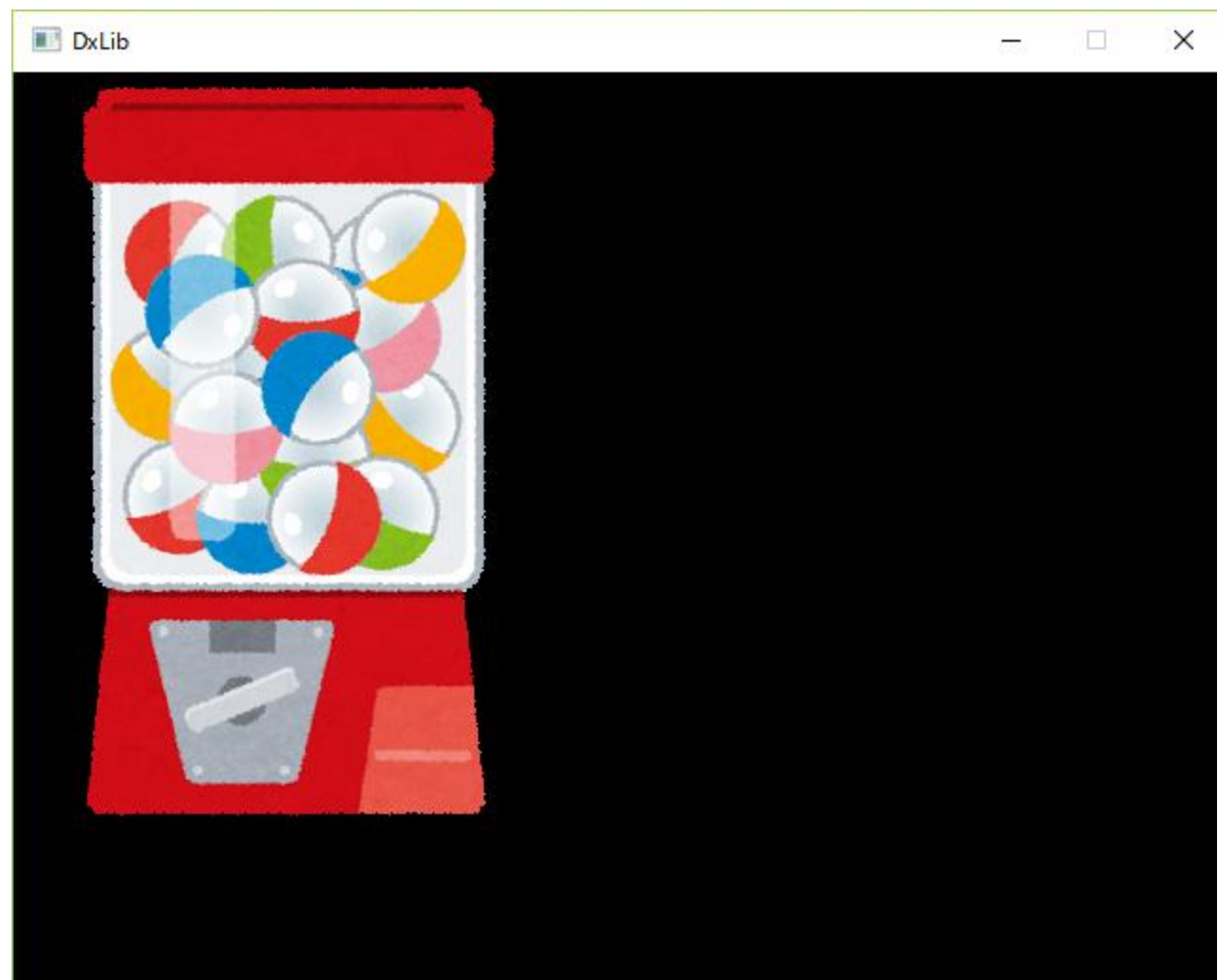
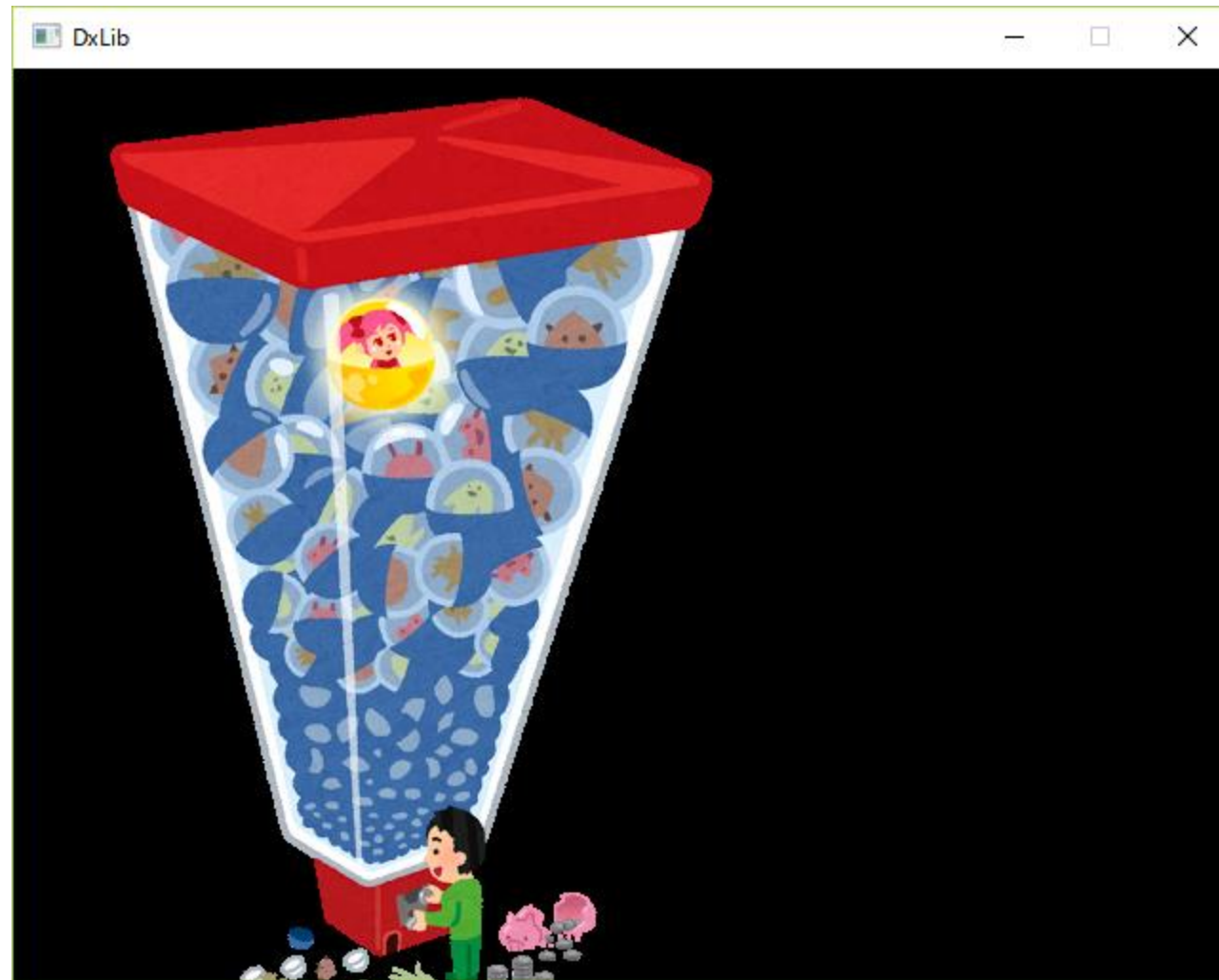


プログラミング体験会

ガチャを作る

今回作るもの







実行してみよう

```

Main.cpp
ガチャ (グローバル スコープ)
#include "DxLib.h"

int WINAPI WinMain(HINSTANCE hInstance, HINSTANCE hPrevInstance, LPSTR lpCmdLine, int nCmdShow)
{
    return 0;
}

```

ソリューション エクスプローラー

ソリューション エクスプローラー の検索 (Ctrl+)

ソリューション 'ガチャ' (1 プロジェクト)

- ガチャ
 - 参照
 - 外部依存関係
 - ソース ファイル
 - Main.cpp
 - ヘッダー ファイル
 - リソース ファイル

ソリューション エクスプローラー チーム エクスプローラー クラス ビュー

プロパティ

出力

出力元(S):

エラー一覧 出力 シンボルの検索結果

ローカル Windows デバッガ

ナビゲーション ツールボックス

```
Main.cpp
#include "DxLib.h"

int WINAPI WinMain(HINSTANCE hInstance, HINSTANCE hPrevInstance, LPSTR lpCmdLine, int nCmdShow)
{
    return 0;
}
```

ソリューション エクスプローラー

ソリューション エクスプローラー の検索 (Ctrl+)

ソリューション 'ガチャ' (1 プロジェクト)

- ガチャ
 - 参照
 - 外部依存関係
 - ソース ファイル
 - Main.cpp
 - ヘッダー ファイル
 - リソース ファイル

ソリューション エクスプローラー チーム エクスプローラー クラス ビュー

プロパティ

出力

出力元(S):

何も出ない！

プログラミングしてみよう

MMCのWikiにコマンド一覧があります

```
/* コマンド一覧 */

DxLib_Init(); /* DXライブラリを初期化する */
DxLib_End(); /* DXライブラリを終了する */
ChangeWindowMode(TRUE); /* ウィンドウモードにする */

WaitKey(); /* 何かキーが押されるまで待つ */
WaitTimer(1000); /* 1000ミリ秒止める */

LoadGraphScreen(0, 0, "gachagacha.png", FALSE); /* ガチャガチャ・カプセル自動販売機のイラスト */
LoadGraphScreen(0, 0, "gachagacha_atar anai.png", FALSE); /* なかなか当たらないガチャのイラスト */
LoadGraphScreen(0, 0, "kuji_atari.png", FALSE); /* 当たりクジのイラスト */
LoadGraphScreen(0, 0, "gachagacha_atari_man.png", FALSE); /* ガチャで当たった人のイラスト */
LoadGraphScreen(0, 0, "kuji_hazure.png", FALSE); /* はずれクジのイラスト */
LoadGraphScreen(0, 0, "kuji_hazure_man.png", FALSE); /* ハズレのイラスト */
LoadGraphScreen(0, 0, "gachagacha_hazure_man.png", FALSE); /* ガチャではずれた人 */

PlaySoundFile("se_maoudamashii_instruments_drumroll.wav", DX_PLAYTYPE_NORMAL); /* 「ドラムロール」をノーマル再生 (再生が終わるまで待つ) */
PlaySoundFile("se_maoudamashii_instruments_drumroll.wav", DX_PLAYTYPE_BACK); /* 「ドラムロール」をバックグラウンド再生 */
```

この2行をコピーして...

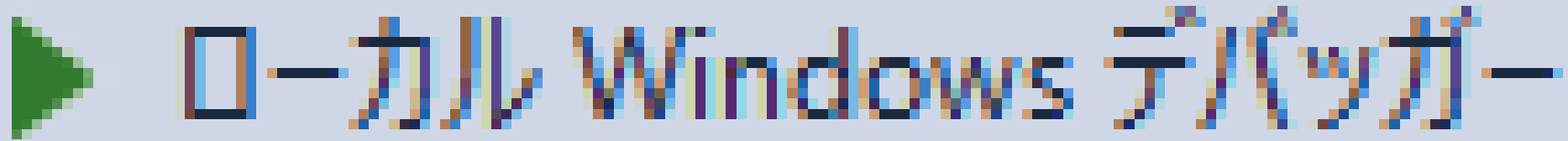
```
DxLib_Init(); /* DXライブラリを初期化する */  
DxLib_End(); /* DXライブラリを終了する */
```

貼り付け

```
#include "DxLib.h"
```

```
int WINAPI WinMain(HINSTANCE hInstance, HINSTANCE hPrevInstance, LPSTR lpCmdLine, int nCmdShow)
{
    DxLib_Init(); /* DXライブラリを初期化する */
    DxLib_End(); /* DXライブラリを終了する */
    return 0;
}
```

実行



フルスクリーンで起動した！

この1行をコピーして...

```
WaitKey(); /* 何かキーが押されるまで待つ */
```

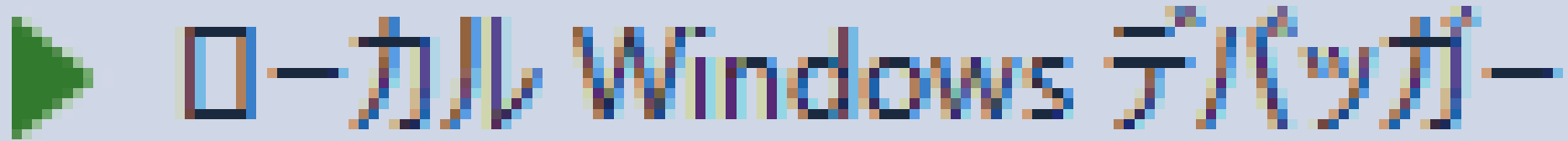
貼り付け

```
≡ int WINAPI WinMain(HINSTANCE hInstance, HINSTANCE hPr
{
    DxLib_Init(); /* DXライブラリを初期化する */

    WaitKey(); /* 何かキーが押されるまで待つ */

    DxLib_End(); /* DXライブラリを終了する */
    return 0;
}
```

実行



何かキーを押すと終了

コピーして、実行

```
DxLib_Init(); /* DXライブラリを初期化する */
```

```
LoadGraphScreen(0, 0, "gachagacha.png", FALSE); /* ガチャガチャ・カプセル自動販売機のイラスト */
```

```
WaitKey(); /* 何かキーが押されるまで待つ */
```

```
DxLib_End(); /* DXライブラリを終了する */
```



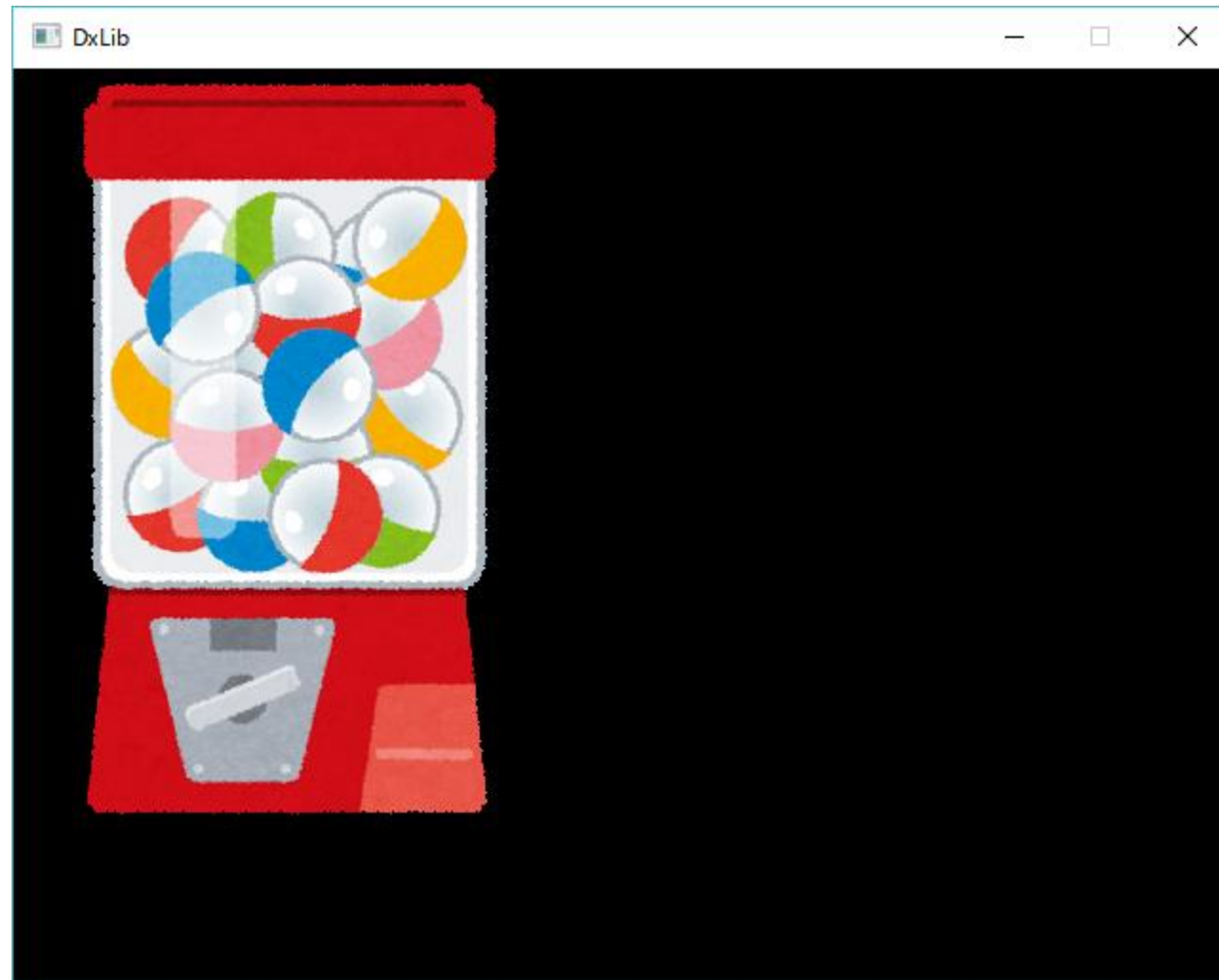
画像が出た！

ウィンドウモードにする

```
int WINAPI WinMain(HINSTANCE hInstance, HINSTANCE hPrevInsta
{
    ChangeWindowMode(TRUE); /* ウィンドウモードにする */
    DxLib_Init(); /* DXライブラリを初期化する */

    LoadGraphScreen(0, 0, "gachagacha.png", FALSE); /* ガチ
    WaitKey(); /* 何かキーが押されるまで待つ */

    DxLib_End(); /* DXライブラリを終了する */
```



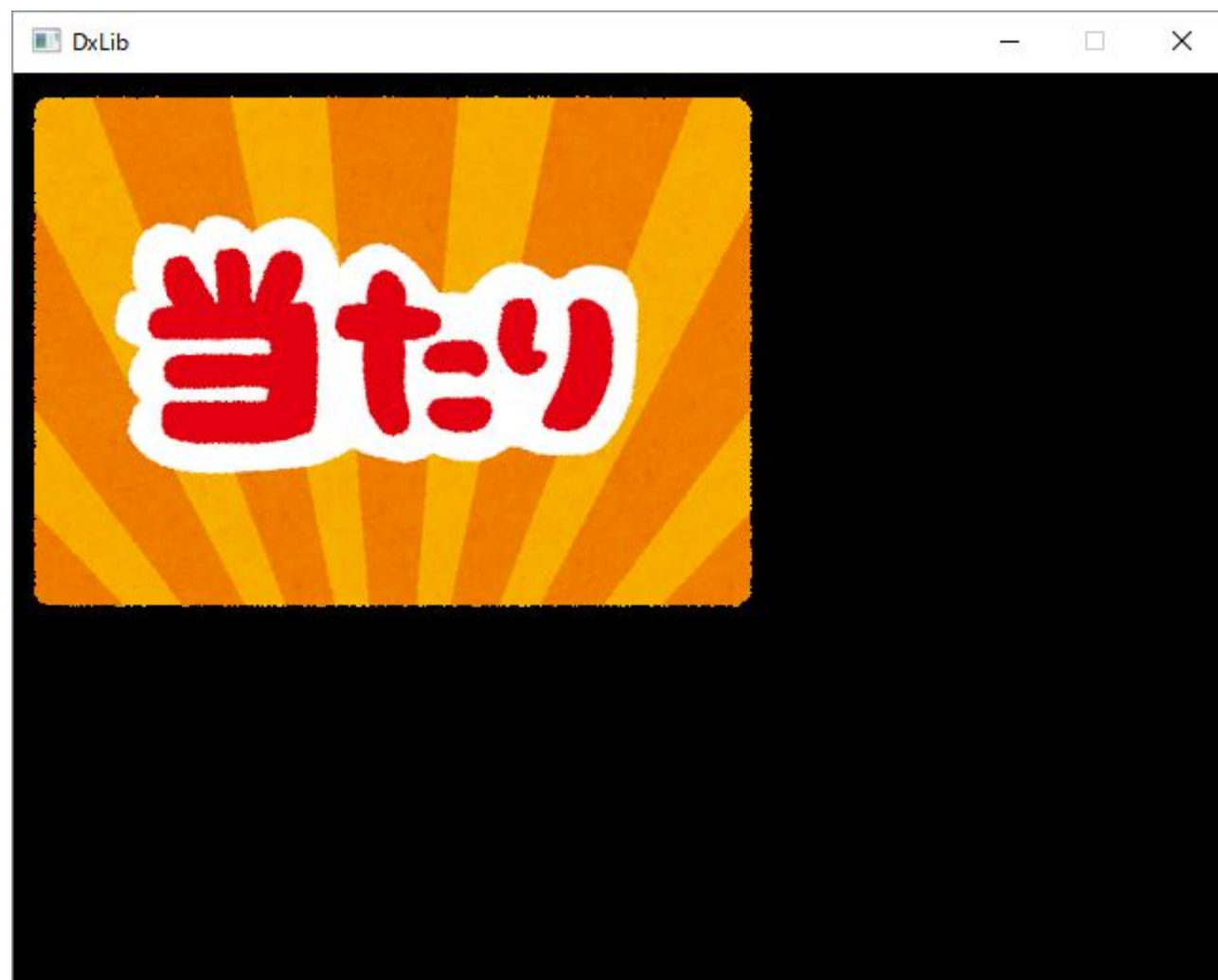
ガチャを作るために・・・

switch文

```
int WINAPI WinMain(HINSTANCE hInstance, HINSTANCE hPrevInstance, LPSTR lpCmdLine, int nCmdShow)
{
    ChangeWindowMode(TRUE); /* ウィンドウモードにする */
    DxLib_Init(); /* DXライブラリを初期化する */

    /* case 0 を実行する */
    switch (0)
    {
    case 0:
        LoadGraphScreen(0, 0, "kuji_atari.png", FALSE); /* 当たりクジのイラスト */
        break;
    case 1:
        LoadGraphScreen(0, 0, "kuji_hazure.png", FALSE); /* はずれクジのイラスト */
        break;
    case 2:
        LoadGraphScreen(0, 0, "kuji_hazure_man.png", FALSE); /* ハズレのイラスト */
        break;
    case 3:
        LoadGraphScreen(0, 0, "gachagacha_hazure_man.png", FALSE); /* ガチャではずれた人 */
        break;
    }
    WaitKey(); /* 何かキーが押されるまで待つ */

    DxLib_End(); /* DXライブラリを終了する */
    return 0;
}
```



case 0 だけ実行される！

ここの0を1にすると、case 1が実行される

```

      . . . . .
switch (ip
      ]

```


この数字が毎回変われば、ガチャになる

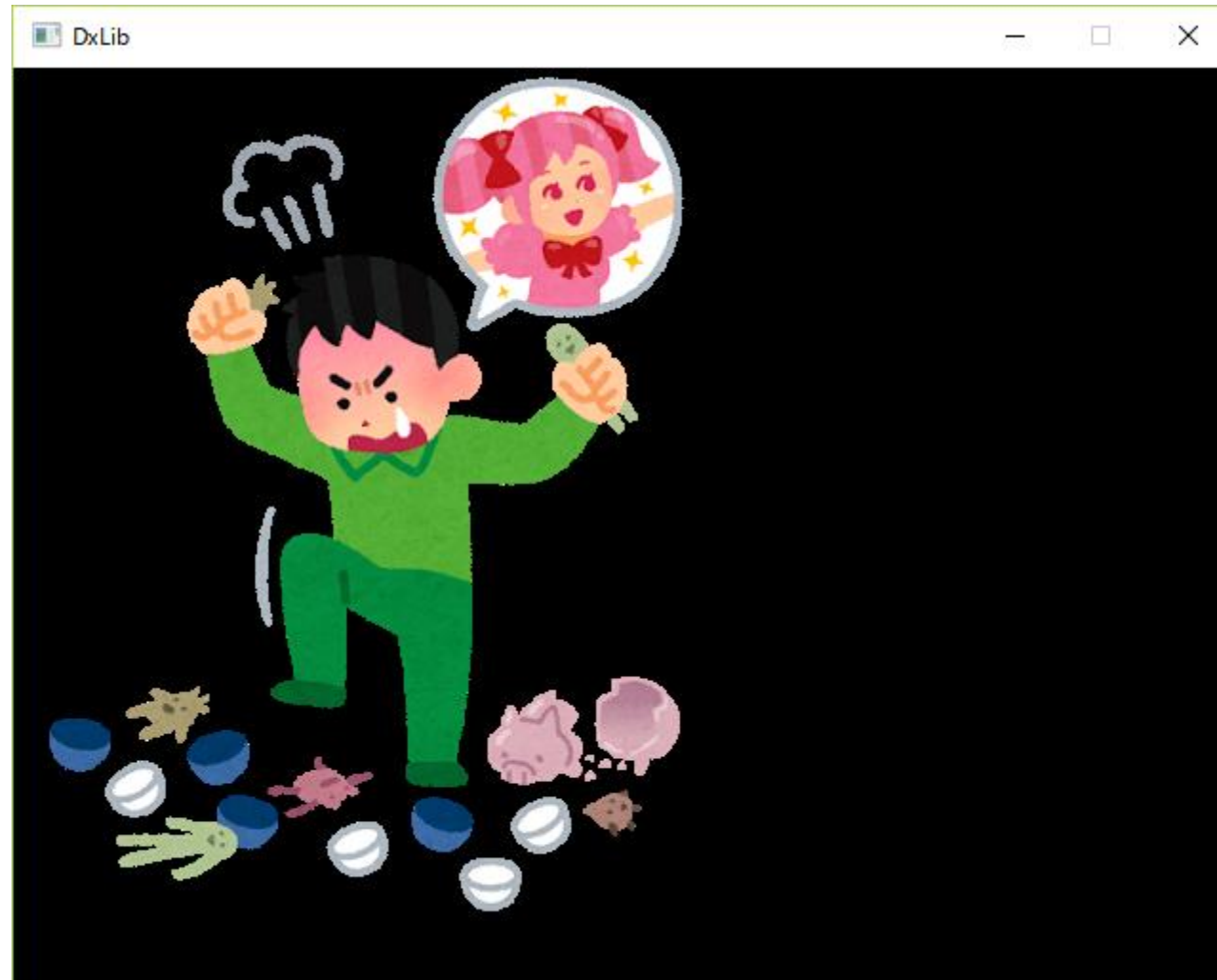
そこで

```
GetRand(3) /* 0,1,2,3のどれか(ランダム) */
```

ここをGetRand(3)にすると、ランダムになる

```
/* label の値をランダムにする */  
switch (GetRand(3))  
{
```

ガチャ完成！



さらに改良しよう

case 4を追加、GetRand(4)に変更

```
/* case 0 当たりクジ */
switch (GetRand(4))
{
case 0:
    LoadGraphScreen(0, 0, "kuji_atari.png", FALSE); /* 当たりクジのイラスト */
    break;
case 1:
    LoadGraphScreen(0, 0, "kuji_hazure.png", FALSE); /* はずれクジのイラスト */
    break;
case 2:
    LoadGraphScreen(0, 0, "kuji_hazure_man.png", FALSE); /* ハズレのイラスト */
    break;
case 3:
    LoadGraphScreen(0, 0, "gachagacha_hazure_man.png", FALSE); /* ガチャではずれた人 */
    break;
case 4:
    LoadGraphScreen(0, 0, "gachagacha_atari_man.png", FALSE); /* ガチャで当たった人のイラスト */
    break;
}
WaitKey(); /* 何かキーが押されるまで待つ */
```

効果音

```
PlaySoundFile("se_maoudamashii_instruments_drumroll.wav",  
DX_PLAYTYPE_NORMAL);  
/* 「ドラムロール」をノーマル再生（再生が終わるまで待つ） */
```



```
#include "DxLib.h"

int WINAPI WinMain(HINSTANCE hInstance, HINSTANCE hPrevInstance, LPSTR lpCmdLine, int nCmdShow)
{
    ChangeWindowMode(TRUE); /* ウィンドウモードにする */
    DxLib_Init(); /* DXライブラリを初期化する */

    PlaySoundFile("se_maoudamashii_instruments_drumroll.wav", DX_PLAYTYPE_NORMAL); /* 「ドラムロール」をノーマル

    /* case 0 を実行する */
    switch (GetRand(4))
    {
    case 0:
        LoadGraphScreen(0, 0, "kuji_atari.png", FALSE); /* 当たりクジのイラスト */
        break;
    }
```

効果音付きのガチャ完成！

もし興味があれば、さらにプログラムをい
じってみよう

終

MMC