

〇〇クリッカー マニュアル

目次

クリックすると移動します。

[目次](#)

[準備](#)

- [1. VC++2010 または VS2013 をインストール](#)
- [2. DXライブラリのダウンロードと解凍](#)
- [3. 「なんとかクリッカー」プロジェクトのダウンロードと解凍](#)
- [4. 「なんとかクリッカー」プロジェクトを開く](#)

[編集](#)

- [編集する部分](#)
- [画像ファイル](#)
- [ウィンドウのタイトル](#)
- [スコアの単位](#)
- [その他](#)

準備

「Internet Explorer」を例に説明しますので、不安な方は Internet Explorer を使用してください。



1. VC++2010 または VS2013 をインストール

1. 皆さんはすでにインストール済みだと思うので、省略します。

2. DXライブラリのダウンロードと解凍

DXライブラリをダウンロードして、「DxLib_VC」フォルダをCドライブ直下に置きます。

1. [DXライブラリ置き場 HOME](#) へ移動
2. 下へスクロールし、「DXライブラリのダウンロード」をクリック

[DXライブラリ更新履歴](#)

[DXライブラリHP更新履歴](#)

[DXライブラリの仕様と特徴](#)

[どこまでできるDXライブラリ](#)

[DXライブラリのダウンロード](#)

[DXライブラリの使い方](#)

[DXライブラリの関数リファレンスマニュアル](#)

&

[++用プログラム](#)

3. 「VisualC++用」をダウンロード（「保存」を選択）

DXライブラリのダウンロード

ここではDXライブラリのダウンロードが行えます。

ダウンロードできるファイルは圧縮されています。ファイルは自己解凍となっていますので、
たファイルをそのままダブルクリックして下さい。すると解凍先を聞かれますので希望のフォルダ
に開発に必要なファイルを解凍してください。

[DXライブラリ VisualC++用\(Ver3.14f\)をダウンロードする\(自己解凍形式\(約33.7MB\)\)](#)

[DXライブラリ BorlandC++用\(Ver3.14f\)をダウンロードする\(自己解凍形式\(約14.2MB\)\)](#)


[DXライブラリ C++用\(Ver3.14f\)をダウンロードする\(自己解凍形式\(約33.4MB\)\)](#)



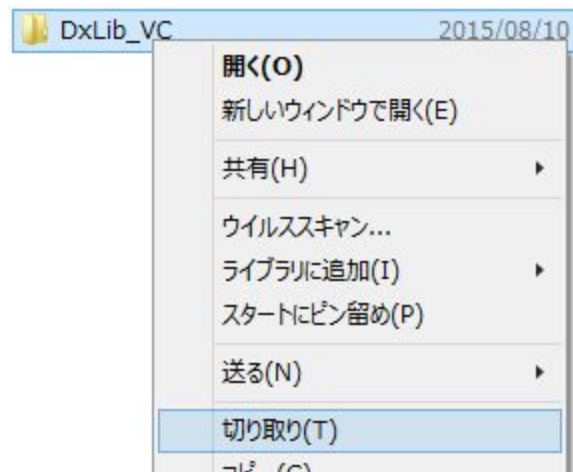
4. 「フォルダーを開く」を選択



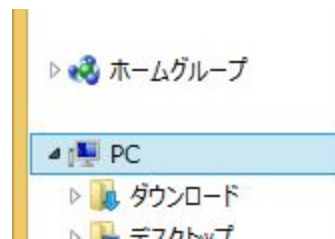
5. 「DxLib_VC3_14f.exe」をダブルクリック

 DxLib_VC3_14f.exe

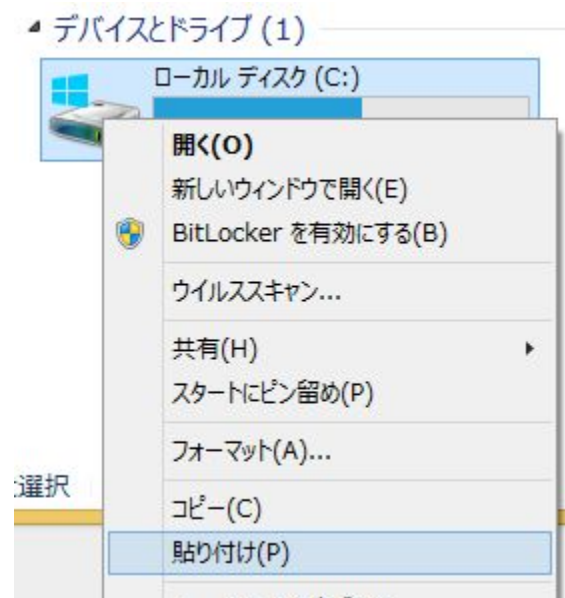
6. 「DxLib_VC」フォルダ¹を右クリックして、「切り取り」を選択



7. 左にある「PC」をクリック



8. 「ローカル ディスク (C:)」を右クリックして、「貼り付け」を選択



¹ おそらくダウンロードフォルダにある

3. 「なんとかクリッカー」プロジェクトのダウンロードと解凍

zipファイルをダウンロードして、ドキュメントのVisual Studioの「Projects」フォルダに「なんとかクリッカー」フォルダを貼り付けます。

1. [○○クリッカー \[Multi Media Club Wiki\]](#) の「[なんとかクリッカーのダウンロード](#)」からzipファイルをダウンロード（「**ファイルを開く**」を選択）

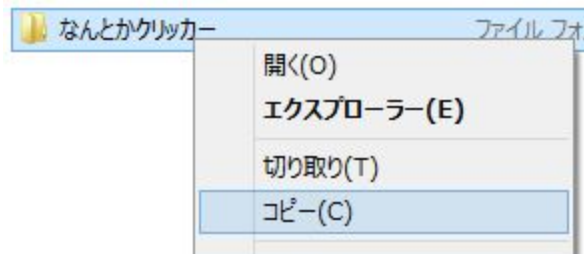
なんとかクリッカーのダウンロード

VC++2010 用

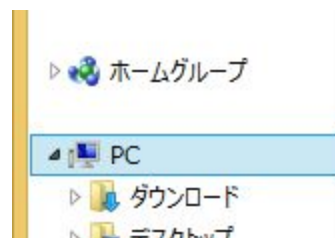
VS2013 用



2. 「**なんとかクリッカー**」を右クリックして、「**コピー**」を選択



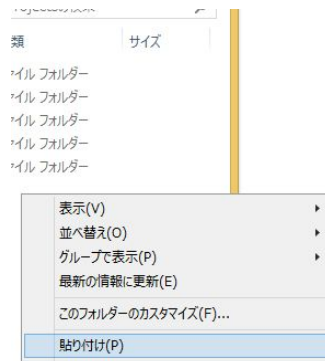
3. 左にある「**PC**」をクリック



4. 「**ドキュメント**」→「**Visual Studio 2010**」²→「**Projects**」を順にダブルクリック



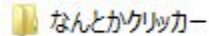
5. 何もない余白の部分をクリックして、「**貼り付け**」を選択



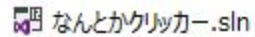
² または2013

4. 「なんとかクリッカー」プロジェクトを開く

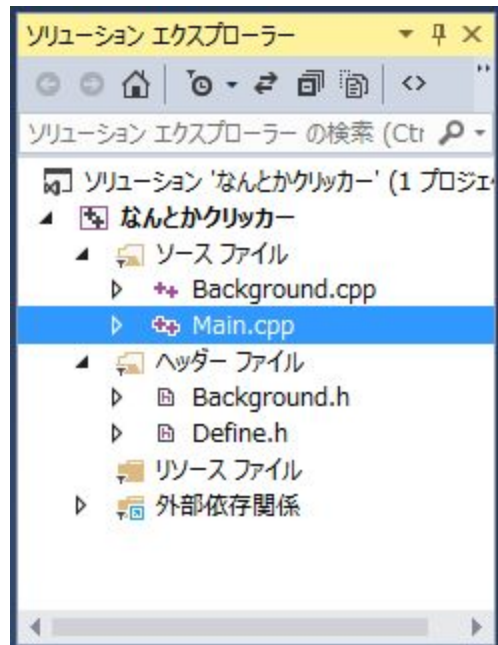
1. 「なんとかクリッカー」フォルダをダブルクリック



2. 「なんとかクリッカー.sln」をダブルクリック



3. 左（または右）にあるソリューションエクスプローラーのソースファイルの、「Main.cpp」をダブルクリック



4. 実行（**Ctrl + F5**）して、○○ Clicker が起動したら成功です。もしできなかつたら何が足りません。



編集

編集する部分

主に Main.cpp の「★」の部分編集します。（Define.cpp も一応編集できます。）

画像ファイル

ペイント または SAI など で 適 当 に 描 いて、な ん と か ク リ ッ カ ー の 「Debug」 フォ ル ダ³ に 画 像 ファ イ ル を 保 存 し ま し ょ う。

PNGは透明度の情報が保存されるのでおすすめです。ただしペイントは透明に対応していないのでBMPで保存しましょう。JPEGは写真用で一般的に画質低下の原因となるのでおやめください。

画像ファイル	
描くもの	自由 (クッキーなど、クリックしたいもの)
画像の大きさ (幅と高さ)	自由 (目安は、クリックされるやつが300×300、フレンジーが100×100)
保存する場所	PC → ドキュメント → Visual Studio 2010 ⁴ → Projects → なんとかク リッカー → Debug
ファイル形式	BMP, JPEG, PNG, DDS, ARGB, TGA
ファイル名	なんでもOK (日本語もOK)

ファイル形式	画質	透明度の情報	ファイルサイズ
BMP	高 (劣化なし)	×	大
JPEG	低 (劣化あり)	×	小
PNG	高 (劣化なし)	○ (ペイントを除く)	中

³ 「クリックされるやつ1.bmp」などのファイルがあるところです

⁴ または2013

PNGファイルは透明度の情報が入りますが（ペイントは入らない）、BMPファイルの場合は透明度の情報が入らないので、透明にしたい部分を白にするか、Main.cppにある以下の色コードを変更します。

Main.cpp

```
// ☆ 画像の白色を透明にする
//      (透明にするところがない、または透明度の情報が入っているpngファイルを使う場合は、この SetTransparentColor は不要です)
SetTransparentColor(255, 255, 255); // 透明にする色 (赤, 緑, 青)それぞれ0~255
```

基本的には、クリックされるやつ⁵の

1. クリックされていないときの画像
2. クリックされているときの画像

があれば十分です。

次に、Main.cppを編集します。

Main.cpp

```
// ★ 画像ファイルを読み込む
//      BMP, JPEG, PNG, DDS, ARGB, TGA に対応
GrHandle_Cookie1 = LoadGraph("クリックされるやつ1.bmp"); // クリックされていないときの画像
```

「★ 画像ファイルを読み込む」の下にある「クリックされるやつ1.bmp」などを、作成した画像ファイルの名前に変えます。例えば以下のようにします。

変更例

```
// ★ 画像ファイルを読み込む
//      BMP, JPEG, PNG, DDS, ARGB, TGA に対応
GrHandle_Cookie1 = LoadGraph("ドーナツ(実写).bmp"); // クリックされていないときの画像
```

最後に、実行(Ctrl + F5)して、画像が表示されることを確認してください。表示されない場合、保存した場所か、ファイル名が間違っています。

⁵ クッキーなど

ウィンドウのタイトル

Main.cpp

```
// ★ ウィンドウのタイトルを変更
SetMainWindowText("○○ Clicker");
```

「★ ウィンドウのタイトルを変更」の下にある「○○ Clicker」を、自由に変更しましょう。基本的に、○○を、クリックするものの名前に変えればOKです。英語でも日本語でもOKです。例えば以下のようにします。

変更例

```
// ★ ウィンドウのタイトルを変更
SetMainWindowText("Cookie Clicker");
```

スコアの単位

Main.cpp

```
// ★ 画面左上に「0 なんとか」と描画
DrawFormatString(0, 0, STRING_COLOR, "%d なんとか", score);
```

「★ 画面左上に「0 なんとか」と描画」の下にある「なんとか」を、好きな単位に変えましょう。英語でも日本語でもOKです。例えば以下のようにします。

変更例

```
// ★ 画面左上に「0 なんとか」と描画
DrawFormatString(0, 0, STRING_COLOR, "%d cookies", score);
```

その他

Main.cpp と Define.cpp の、☆の部分も変更できるかもしれません。

DXライブラリの関数については、[DXライブラリ置き場 HOME](#) の「DXライブラリの関数リファレンスマニュアル & サンプルプログラム」のページをご覧ください。Ctrl + Fで、ページ内検索ができます。

上級者の方は、Main.cppの好きな部分を変えたり追加してみましよう。ソースファイルとヘッダーファイルを追加するのもOKです。