

## CHAPTER 15

## すごろくに挑戦!

見本

解説するテクニック： すごろくの順番の管理 すごろくのマスを描画する

## ▶ はじめに

本章では「すごろく」を取り上げます。サイコロを振って進むだけの、とてもシンプルな「すごろく」ですが、1回休みや進んだり戻ったりするマスも用意してあります。ゲーム画面を図15.1に示します。

今回のゲームで使用するテクニックは、

- (1) すごろくの順番のテクニック
- (2) すごろくのマスを描画するテクニック

です。

すごろくの順番のテクニックは、ただ単に次の人に順番を回すのではなく、1回休みやすでにゴールした人を考慮しながら順番を回す方法です。また、すごろくのマスを描画するテクニックは、マスの座標からすごろく盤を描画するテクニックです。

○ 図15.1 本章で製作する「すごろく」の画面

