

とにかくゲーム作ってみよう
(0からのゲームプログラミング)

2008/12/13(土)
シュナイダー



自己紹介

- 名前:シュナイダー(某サッカー選手に由来)
火の玉シュート打つ2次元のほうです
- 好きなプログラミング言語
アセンブラ、C,C++,C#などのC系
- 最近興味あるもの
ニコニコ動画 → カラオケ行ってもニコ動ソングとか
アニメソングしか歌いません
- 今日が、わんくま初セッションです。
あと、初ディレクターです。
よろしくお願い致します♪



今日の目的

- 0からのゲームプログラミング
ゲームだけに関わらず、何もない所から(真っ白なエディタから)プログラムを作ってみる。
- ゲームプログラムの中身を覗いてみよう
- ゲームプログラムの大筋の理解

プログラム作成環境

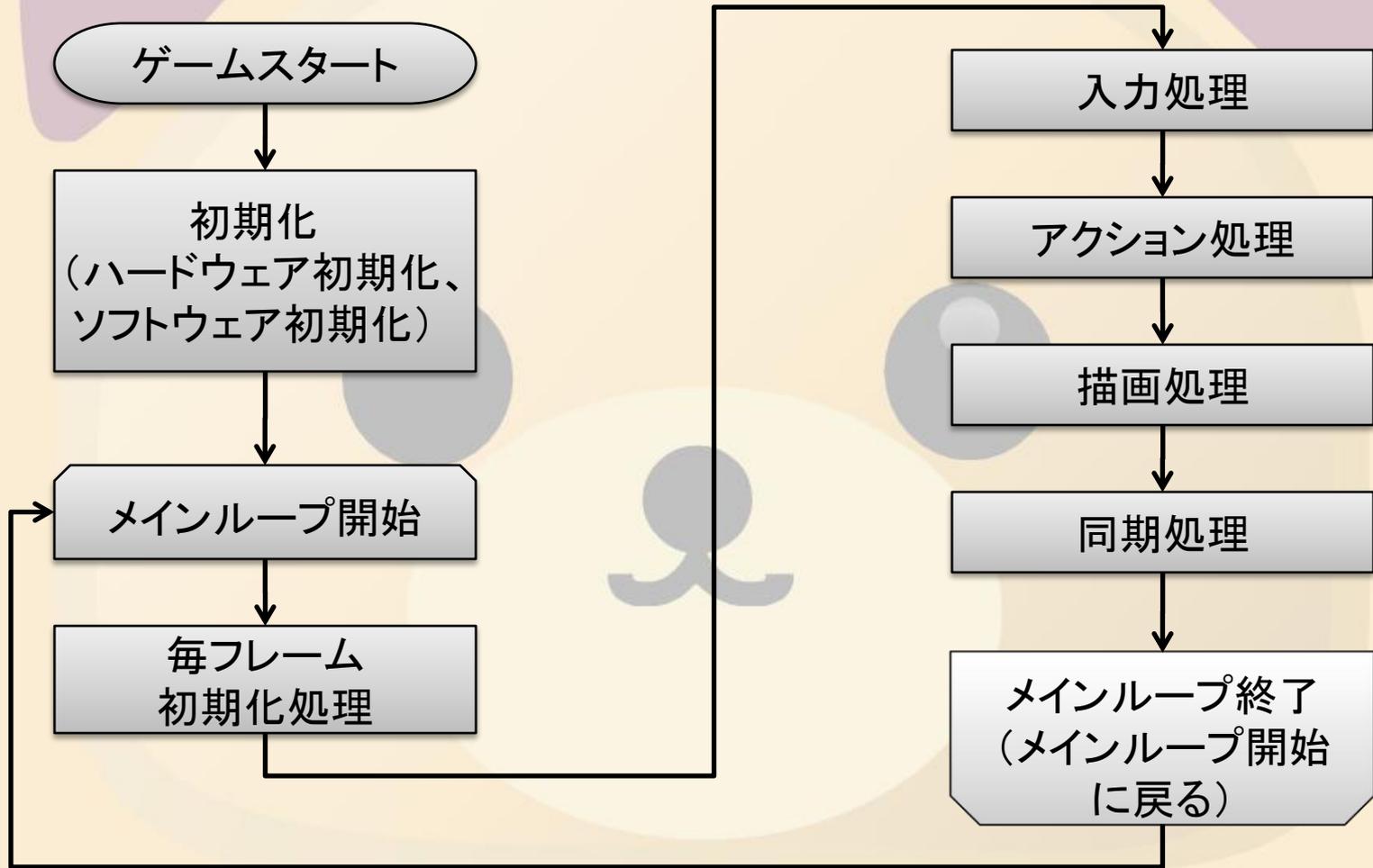
- Windows上
- C++(No .NET Framework)
- DirectX

どうして、この環境で作成したかというと.....

単に私が勉強したかっただけ！



ゲームプログラムの大筋



デモプログラム



わんくま同盟 大阪勉強会 #25 Game Day

まとめ

- プログラム言語や環境(.NET FrameworkやDirectX)は手段にすぎない
ハードウェアや上記項目が変化しても、物事の本質を理解する！
そうすると、おのずと道が開けてくる！
- 中途半端にリファクタリングするぐらいなら、一度潰してきちんと設計し直し、0から作ろう。そちらのほうが綺麗になるし、最終的な出来上がりとしては以外と早くできたりする
- **在るものは使う、無ければ作る、それがプログラマーとしてのあるべき姿である**