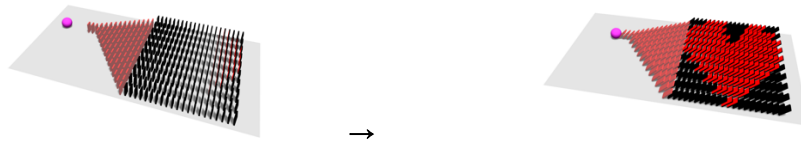


## WebGL によるプログラミング課題 説明書

### 1つ目：ドミノ倒し

スタート リスタート

スタート リスタート



#### 操作方法：

「スタート」ボタンを押すと、左端の球が動き初め、ドミノ倒しが始まる。

「リスタート」ボタンを押すと、再度ドミノ倒しが行える。

カメラの位置はマウスで変えることが可能。

#### 工夫した点：

- ・倒した後なんの絵が出るか分からないようするための、カメラの初期位置調節
- ・「リスタート」ボタンで何度も繰り返し倒せるようにした

#### 難しかった点：

一列ずつ時差でドミノを倒していくことがなかなかできず、結果長いプログラムになってしまった。もっとスマートに書きたかった。

### 2つ目：リラックマ

ジャンプ! 左手! 右手!



#### 操作方法：

「ジャンプ!」ボタンを押すと上に飛び、再度「ジャンプ!」を押すと元に戻る

「左手!」ボタンを押すと左手が上に上がり、再度「左手!」を押すと元に戻る

「右手!」ボタンを押すと右手が上に上がり、再度「右手!」を押すと元に戻る

カメラ位置をマウスで変えることはできないが、ずっとリラックマを中心に回っている

#### 工夫した点：

- ・可愛さと動きをつけたこと

#### 難しかった点：

楕円の計算と、それぞれのパーツをポコポコになることなく組み合わせることが難しかった