



# IslayTouch

(アイラ・タッチ)

～ 「<sup>まる</sup>○」 と 「<sup>やじるし</sup>→」 でゲームをつくろう～



 <https://islaytouch.com/>



**茨城工業高等専門学校**

国際創造工学科 情報系

周 而晶 (しゅう じしょう)



**Team Kamada**

茨城大学工学部 情報工学科 鎌田研究室

<http://puma.cis.ibaraki.ac.jp/>



# Isplay(アイラ)について

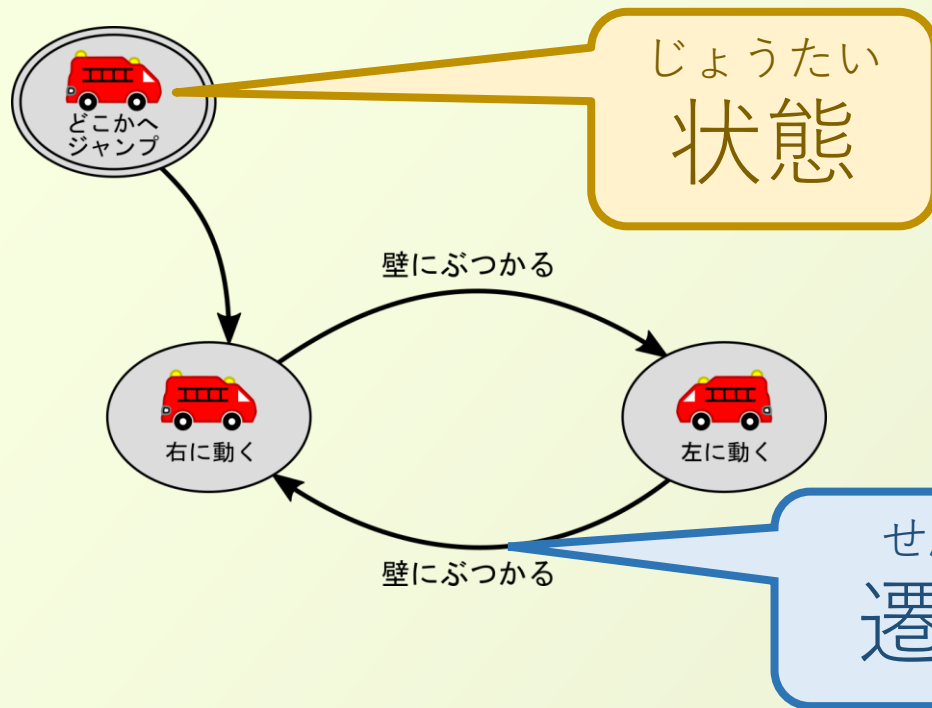
- 「状態遷移図」を描くことでプログラムを作る



- 状態(○) と 遷移(→)の組み合わせでゲームキャラクターの動きを直観的に定義する



# Isly(アイラ)について



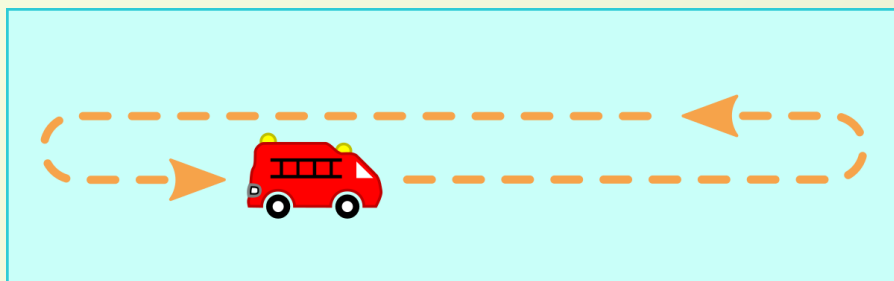
キャラクターの

➤ 見た目

➤ うごき

状態 を変えるための

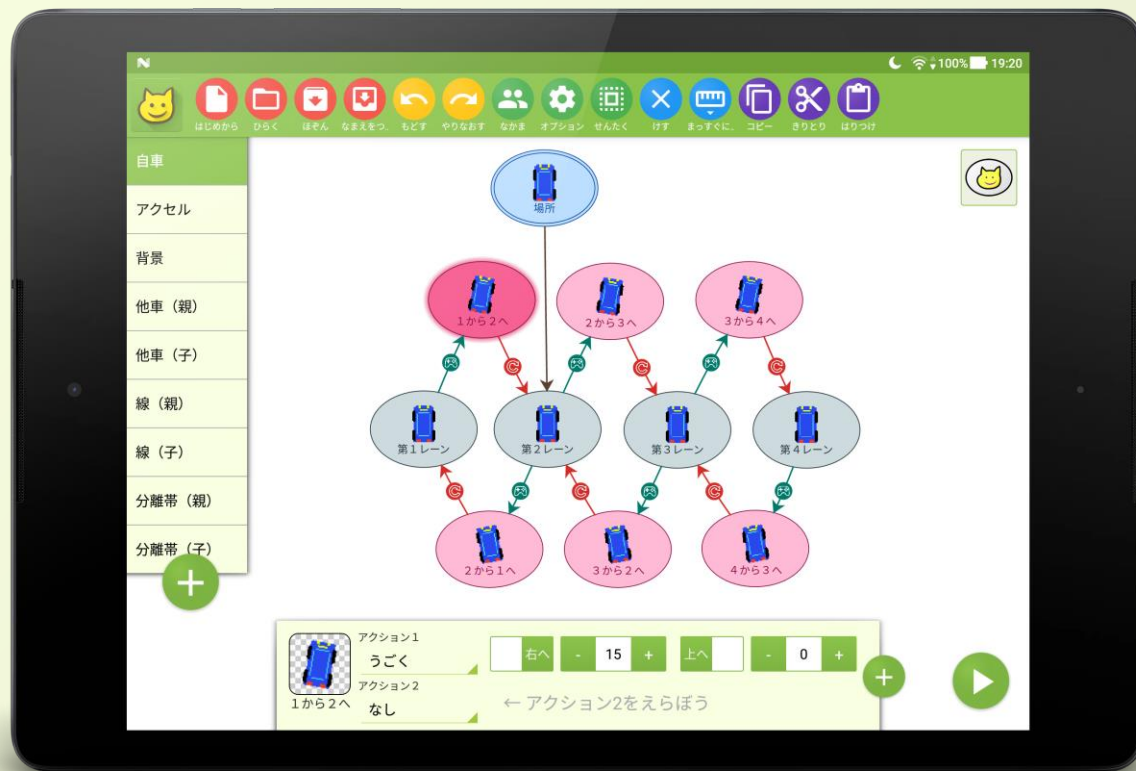
➤ 条件





# IslayTouch(アイラ・タッチ)

- タブレット端末で使えるIslay
- タッチジェスチャーで操作可能





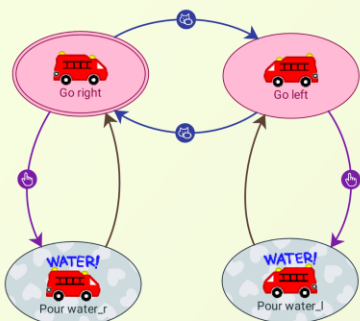
- [illegible]



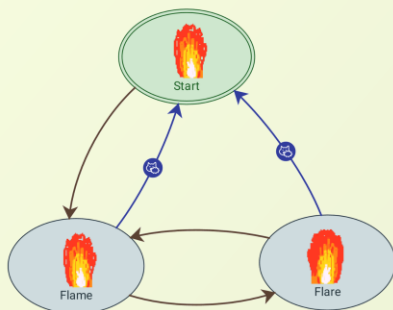
# 消防車ゲーム

## • 状態遷移図

消防車



ほのお



みず



## • ゲームプレイ画面





# 考えてみよう



**消防車**

のキャラクタにさわると、 が、

のキャラクタを作り出す。



**ほのお**

のキャラクタが、

のキャラクタにふれると、。



**みず**

のキャラクタが、

のキャラクタにふれると、。

に落ちると、。



# 考えてみよう



**消防車**

のキャラクタにさわると、**消防車** が、**みず** のキャラクタを作り出す。



**ほのお**

のキャラクタが、

**みず** のキャラクタにふれると、**別の場所に移る**。



**みず**

のキャラクタが、

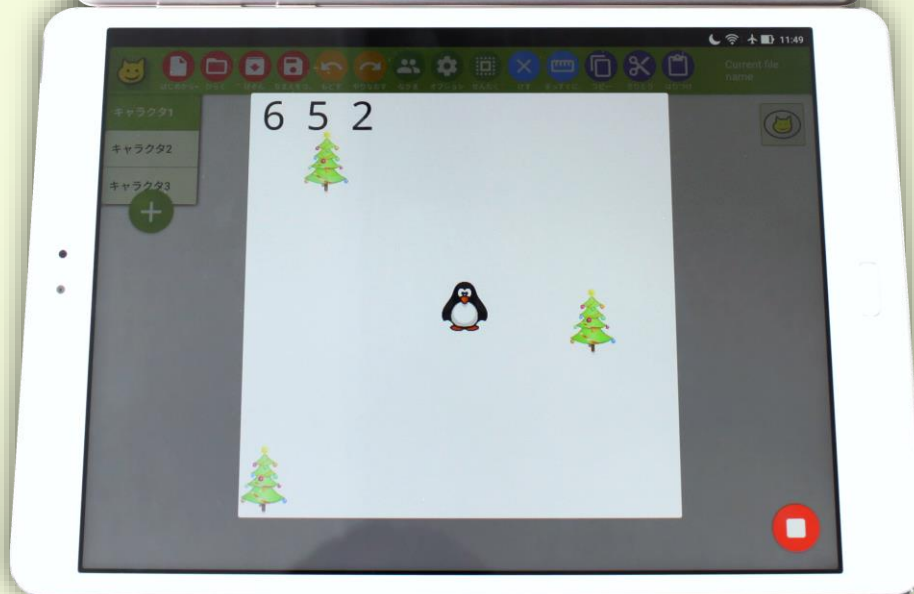
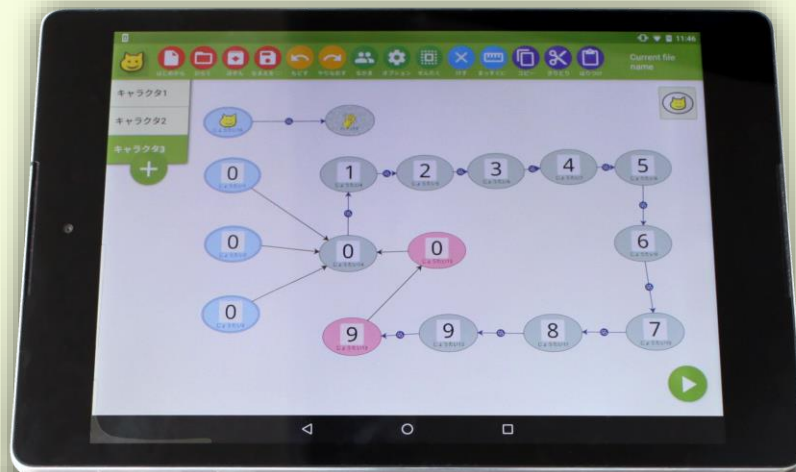
**ほのお** のキャラクタにふれると、**✕**になって消える。

**地面** に落ちると、**✕**になって消える。





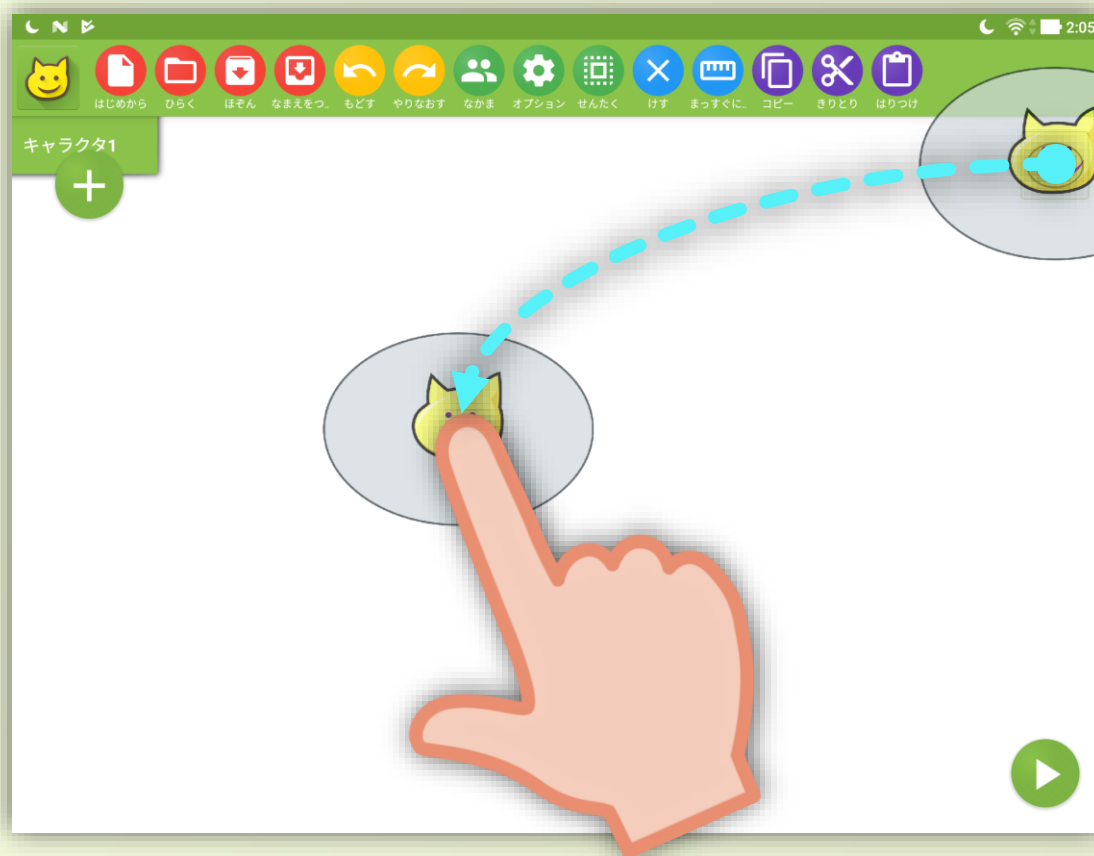
# IslayTouchの使い方





# IslayTouchの使い方

- じょうたい
- 状態(○)をつくる

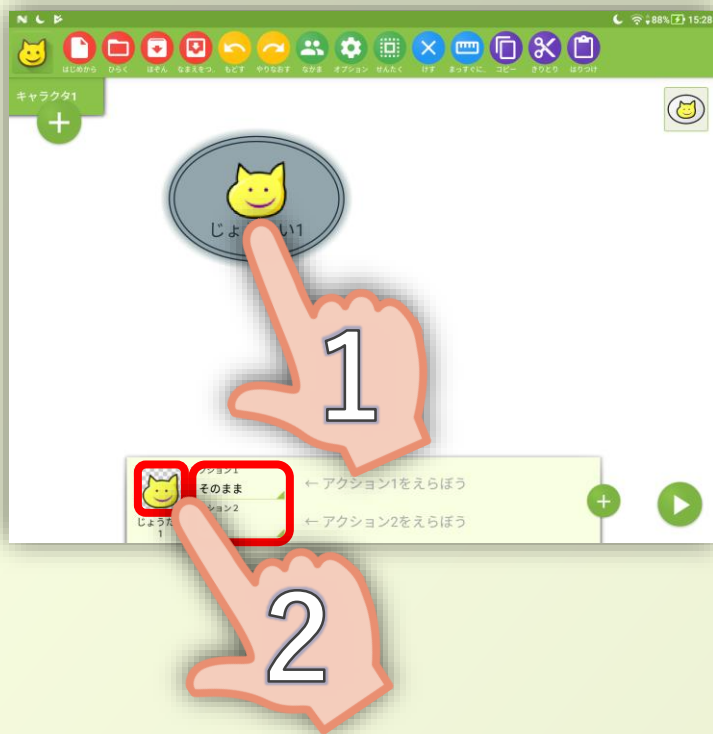




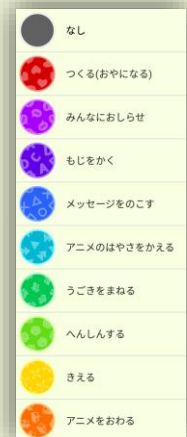
# IslayTouchの使い方

- じょうたい
- 状態のとくちょうを変える

## 見た目



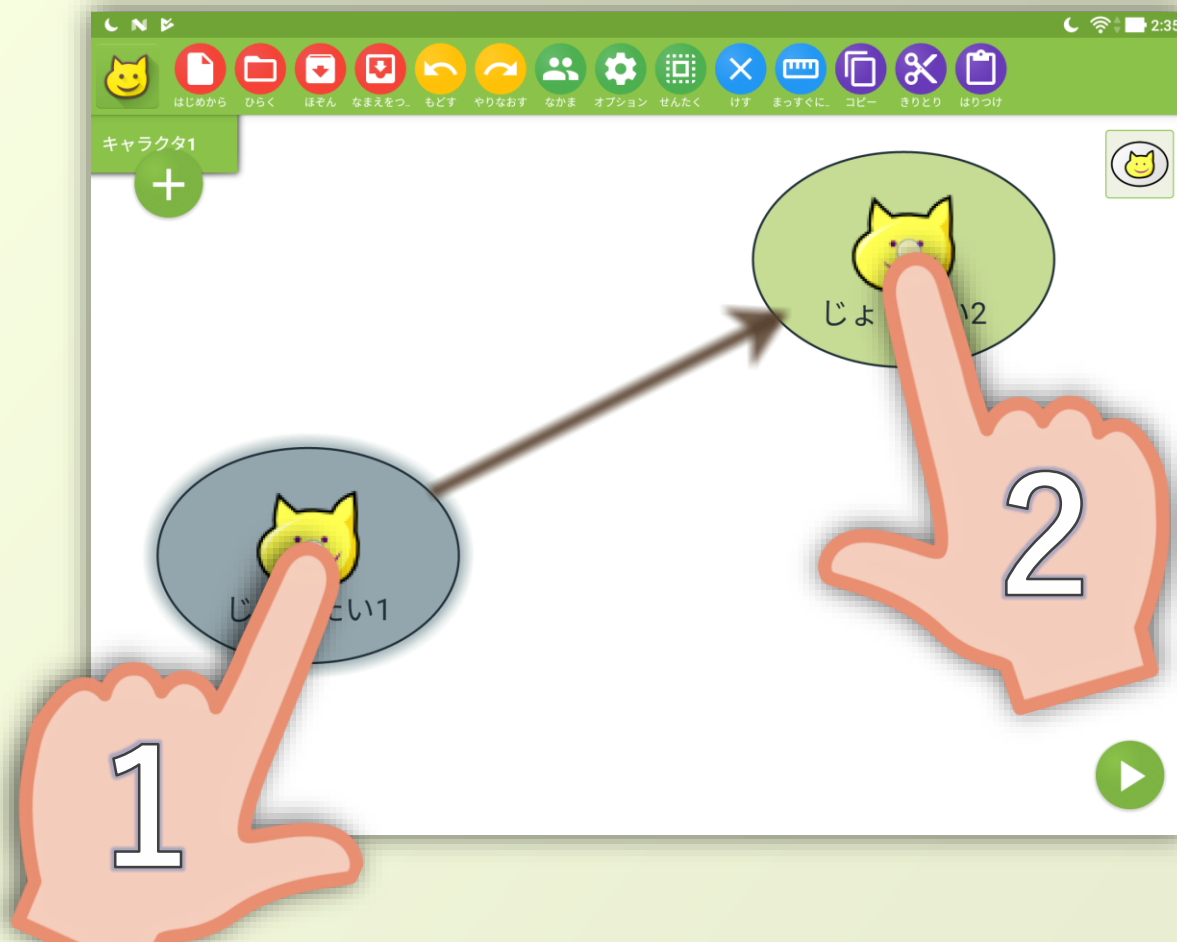
## アクション1、 アクション2





# IslayTouchの使い方

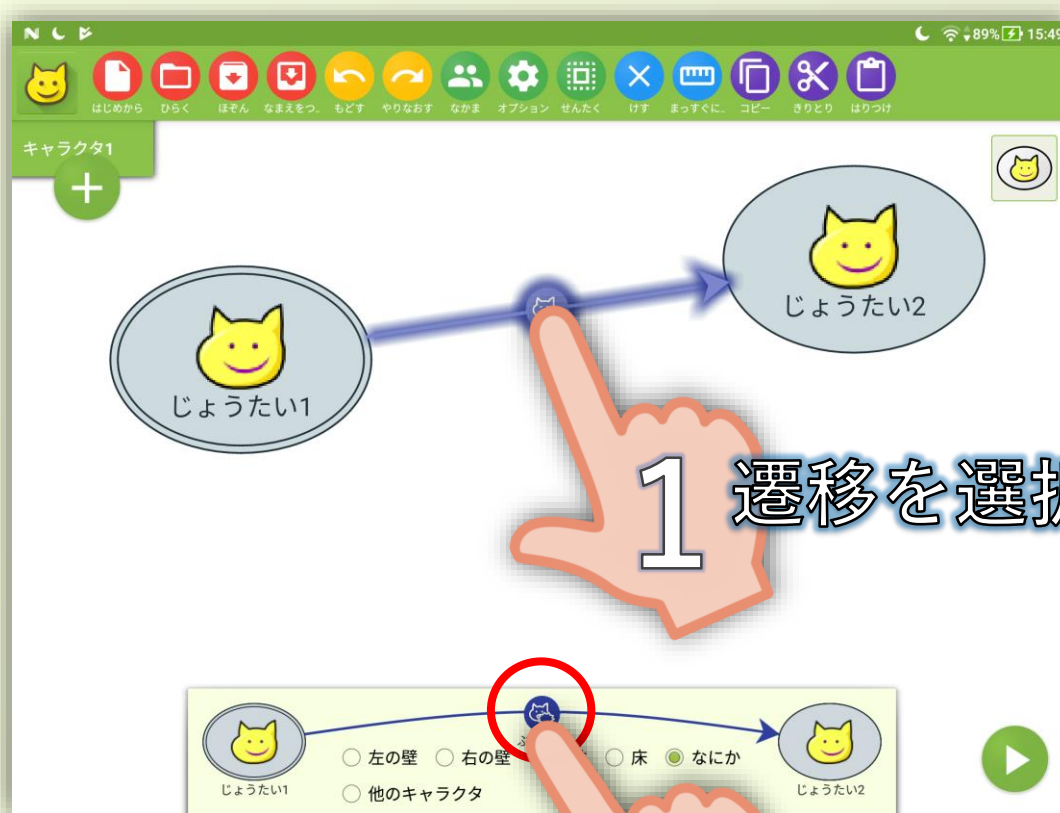
- <sup>せんい</sup>遷移(→)をつくる





# IslayTouchの使い方

- せんい  
• 遷移のとくちょうを変える



1 遷移を選択する

条件を変える



# IslayTouchの使い方

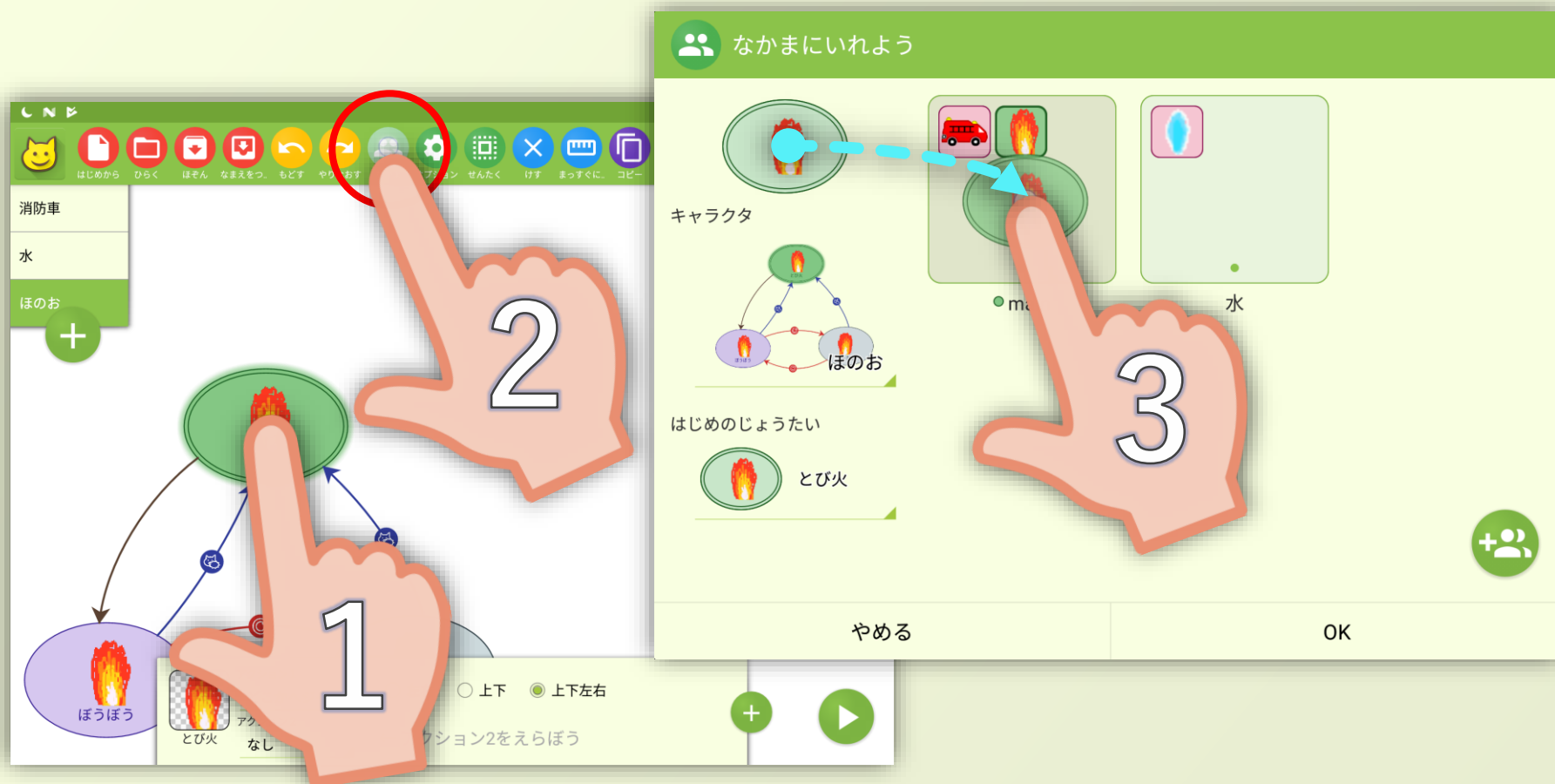
- グループをつくる





# IslayTouchの使い方

- キャラクターをグループに入れる







# IslayTouchの使い方

- グループの中身を確認する

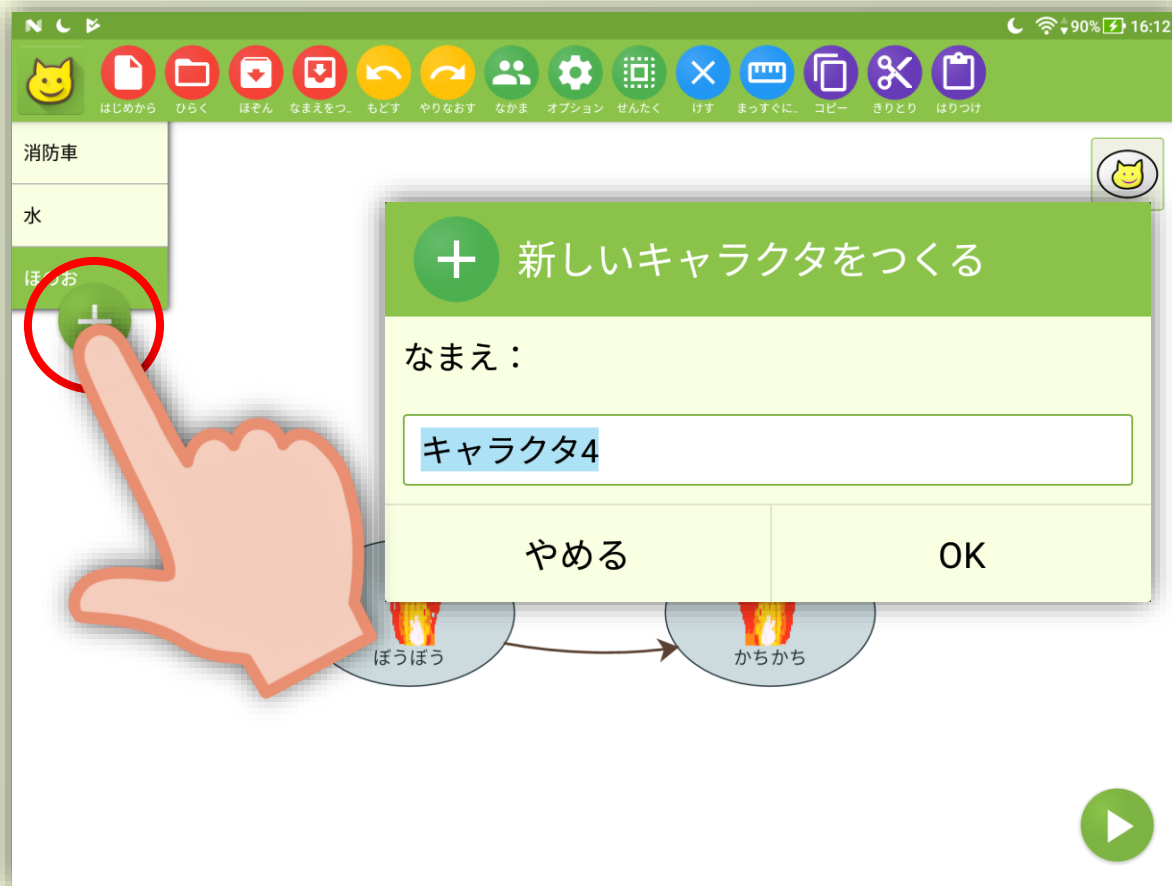


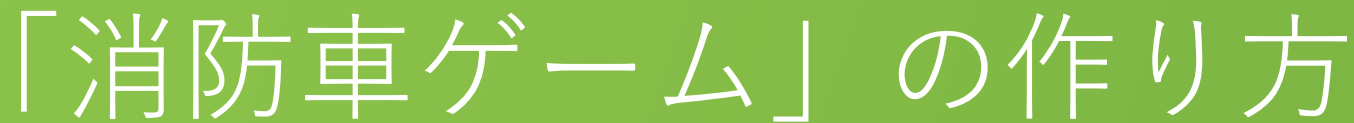




# IslayTouchの使い方

- キャラクタをつくる





別資料参照⇒

## 「IslayTouchでゲームプログラミングー消防車ゲーム」



# ゲームを改造してみよう

- キャラクタの見た目を変えてみよう
- ほのおをもっと増やしてみよう
- 消防車のキャラクタを指で動かせるようにしてみよう
- シューティングゲームに改造してみよう
- カウンターを作ってゲームの得点を表示してみよう

などなど



# ヒント

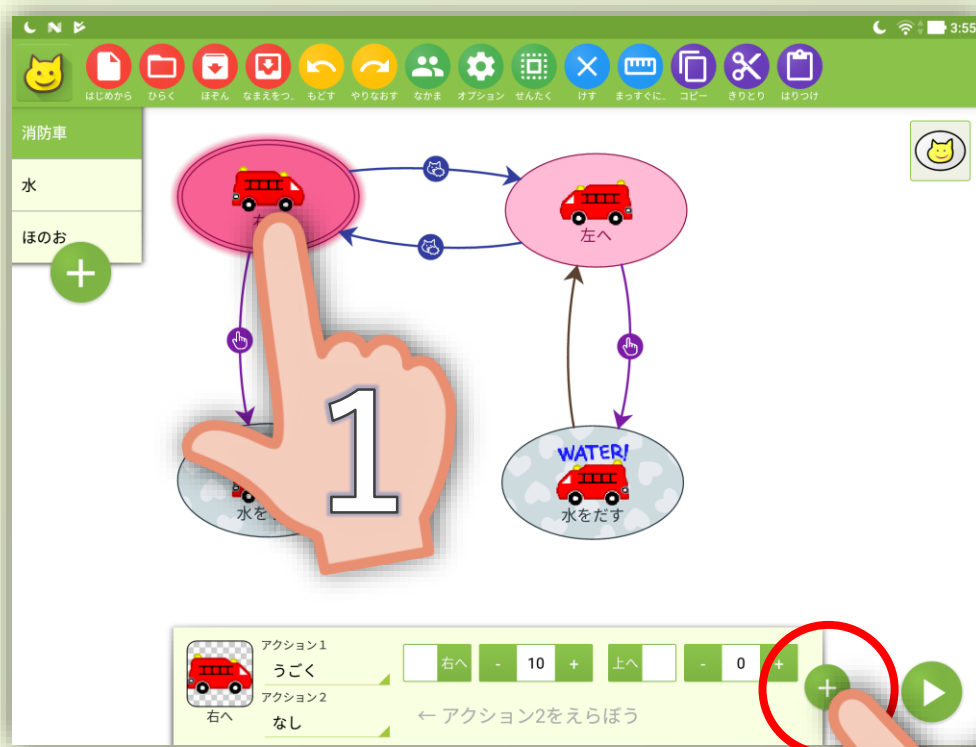
- 同じキャラクターをもっと登場させてみよう





# ヒント

- 指で動かせるようにしてみよう





# ヒント

- ゲームの背景を変えてみよう

1 背景のキャラクタを作る

2 mainグループに入れる

3 一番上に移動する

ドラッグ&ドロップでなかまのじゅんばんをきめよう

| main | じょうたい1<br>背景 |  |
|------|--------------|--|
|      | ×            |  |
|      | ×            |  |
|      | ×            |  |
|      | ×            |  |
|      | ×            |  |
|      | ×            |  |
|      | ×            |  |
|      | ×            |  |
|      | ×            |  |

やめる OK