

敵キャラクター  
オブジェクト関係

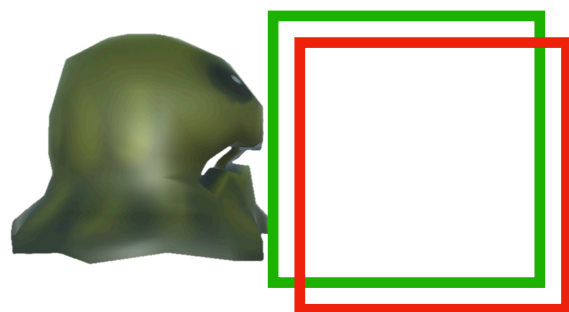
# 攻撃アルゴリズム

- ① クエリーちゃんが敵のテリトリーに入る
- ② 敵が追いかけてくる
- ③ 攻撃可能範囲に入る
- ④ 攻撃モーションと共に攻撃ヒットチェックを開始

テリトリー

この中に相手が来ると追いかける

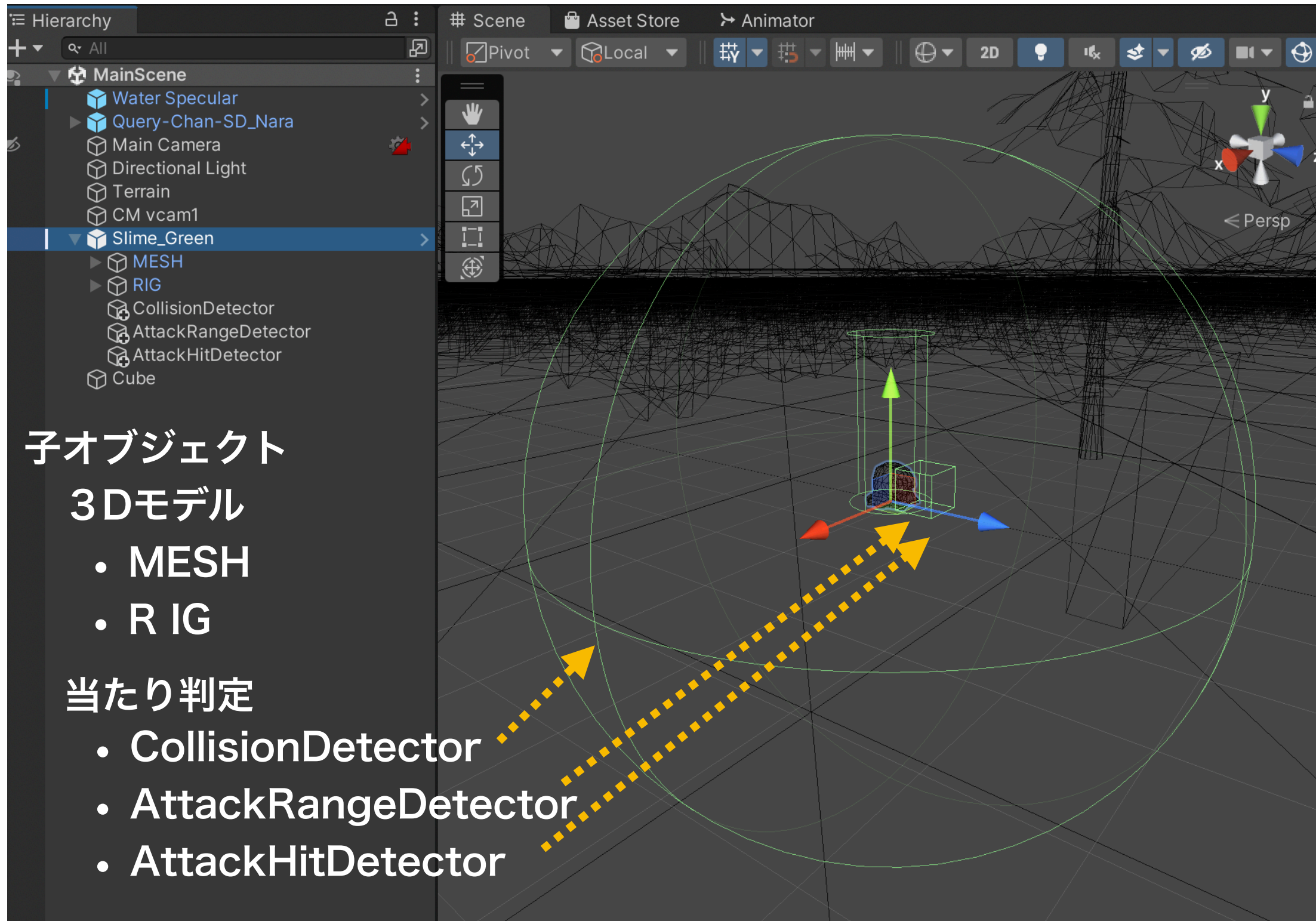
攻撃可能範囲



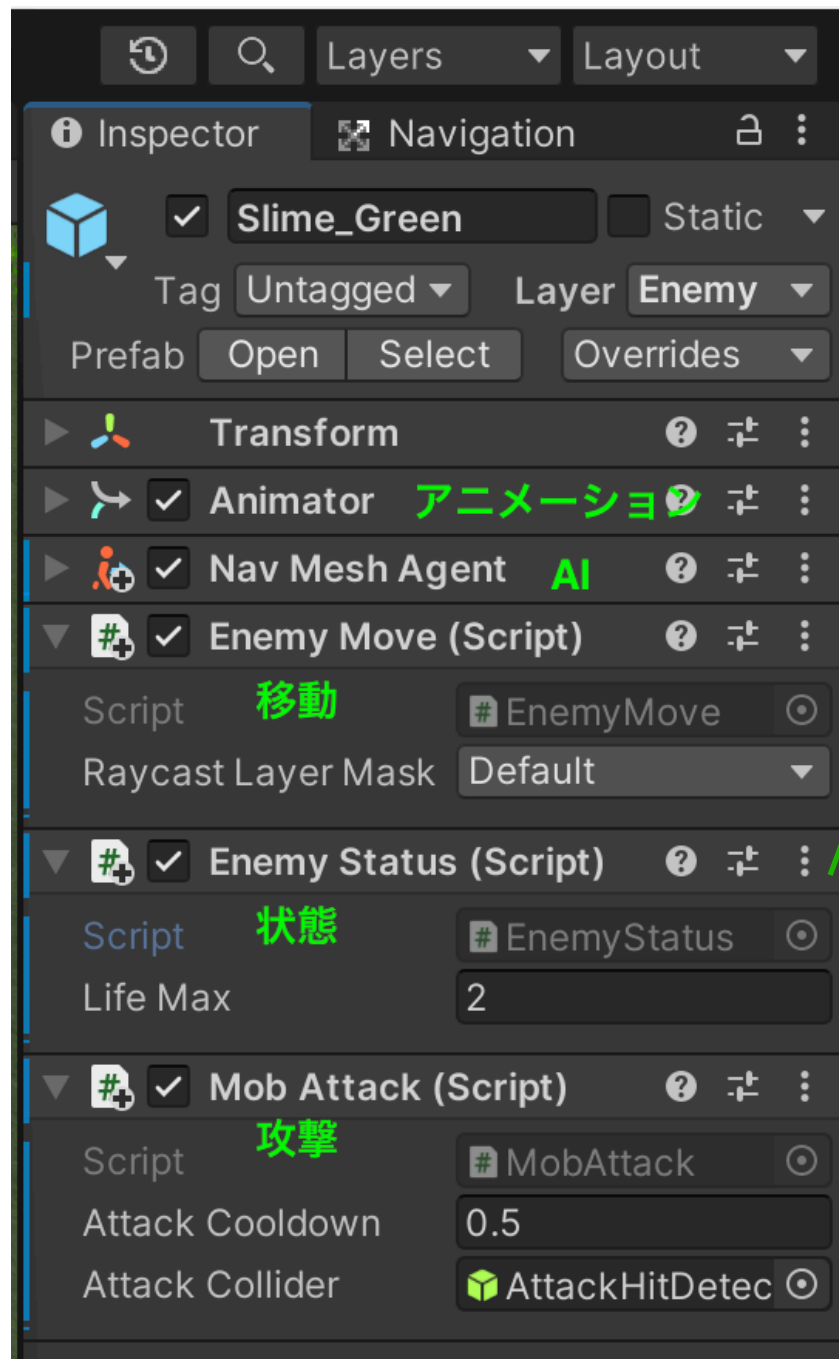
攻撃ヒットチェック範囲



# キャラクター本体



# キャラクタ本体



## MobStatusクラスを継承

```
public class EnemyStatus : MobStatus
```

- MobStatusのすべての機能
- アニメーションの移行
- 死亡処理
- 攻撃を受けた時の処理

## MobStatusクラス

(抽象クラスなので、実体化できない)

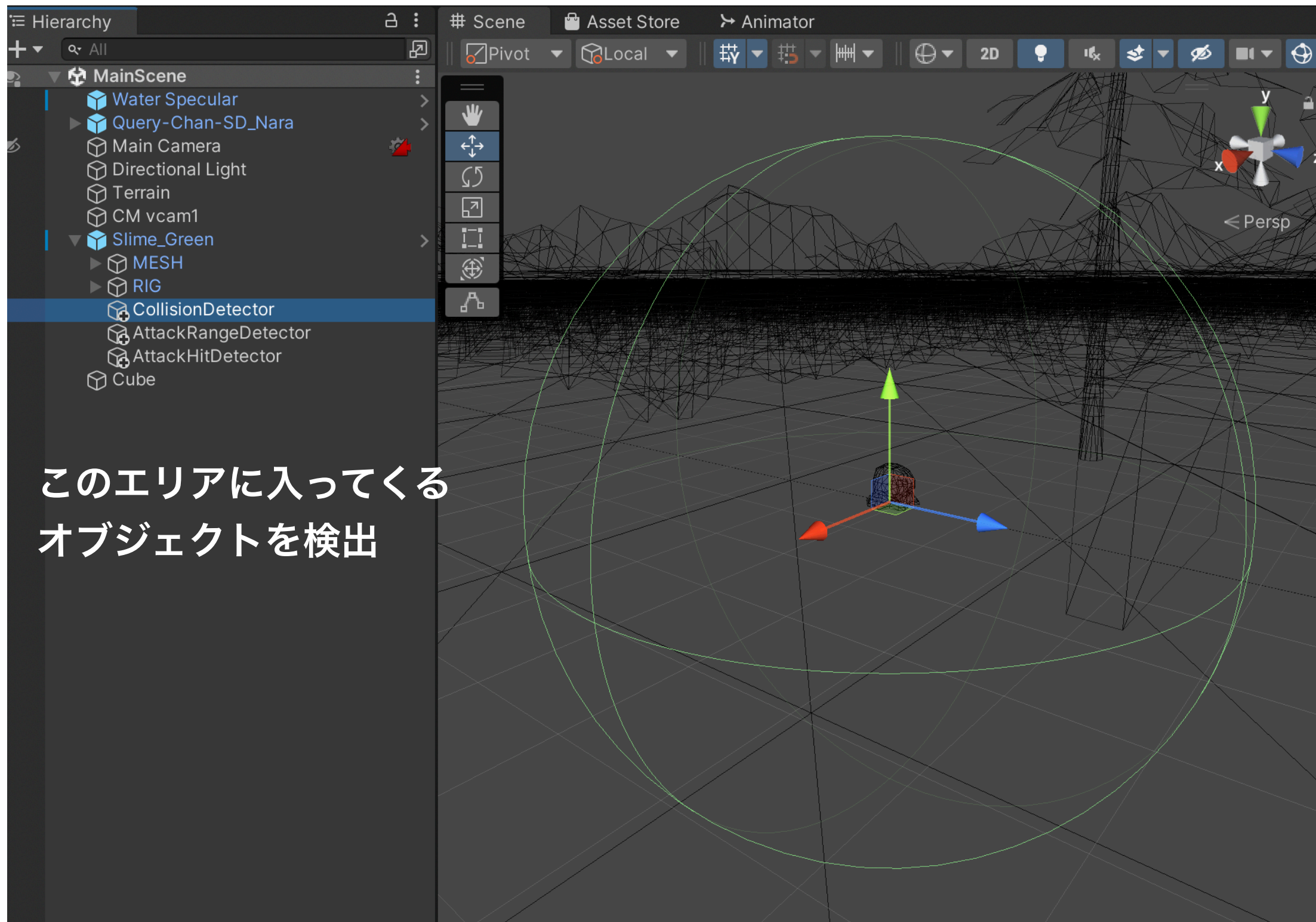
- 今の状態の管理
- 状態の変更
- 移動可能?
- 攻撃可能?
- ライフ情報
- 攻撃を受けた時の処理

MobStatusは敵味方関係なく

キャラクタが共通で持っている状態を管理する役割

注) Mob (動くオブジェクト、MovingObjectの略)

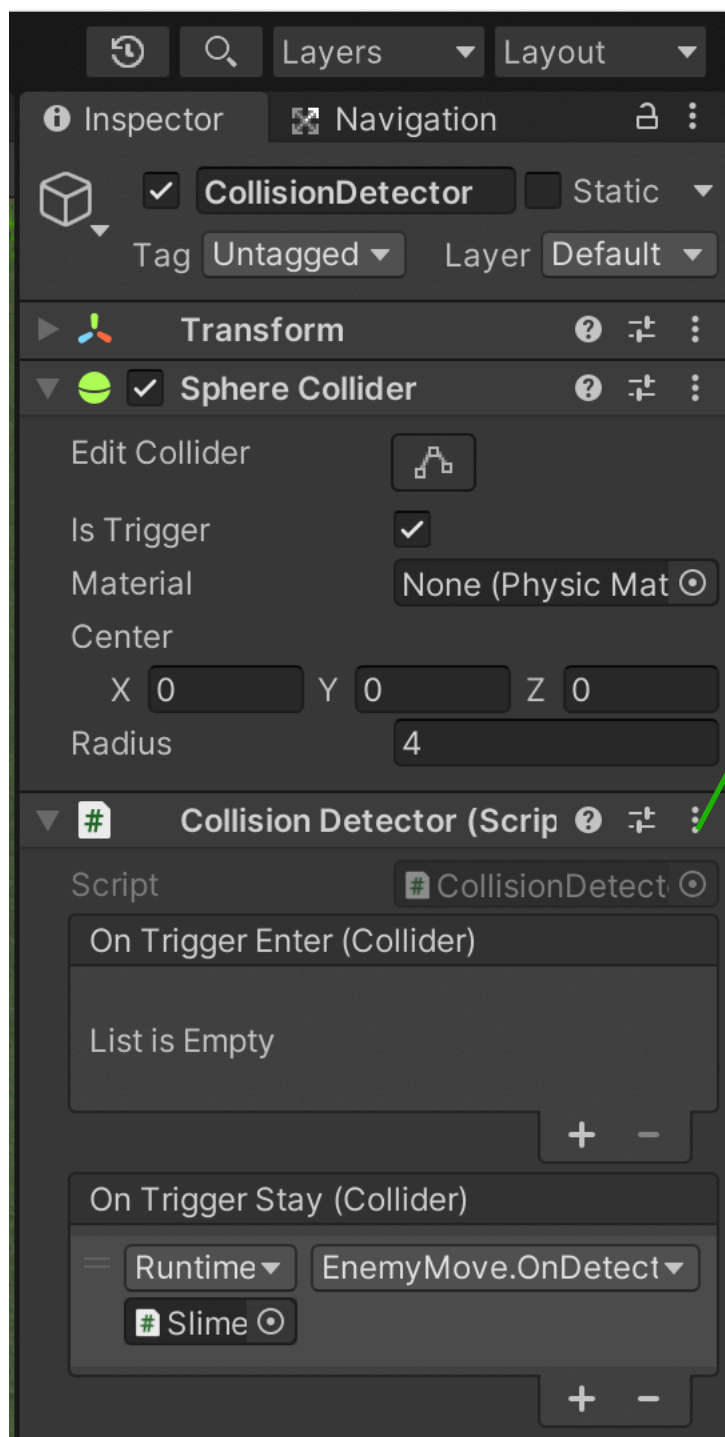
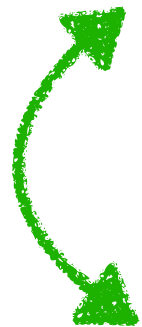
# 索敵（探索）する範囲





# 索敵（探索）する範囲

セット



## 当たり判定共通ルーチン

### public class CollisionDetector

- コライダーに触れた直後 (Enter)のイベントを登録
- コライダーに触れている間 (Stay) のイベントを登録

コライダーに触れている間、  
次のメソッドを実行

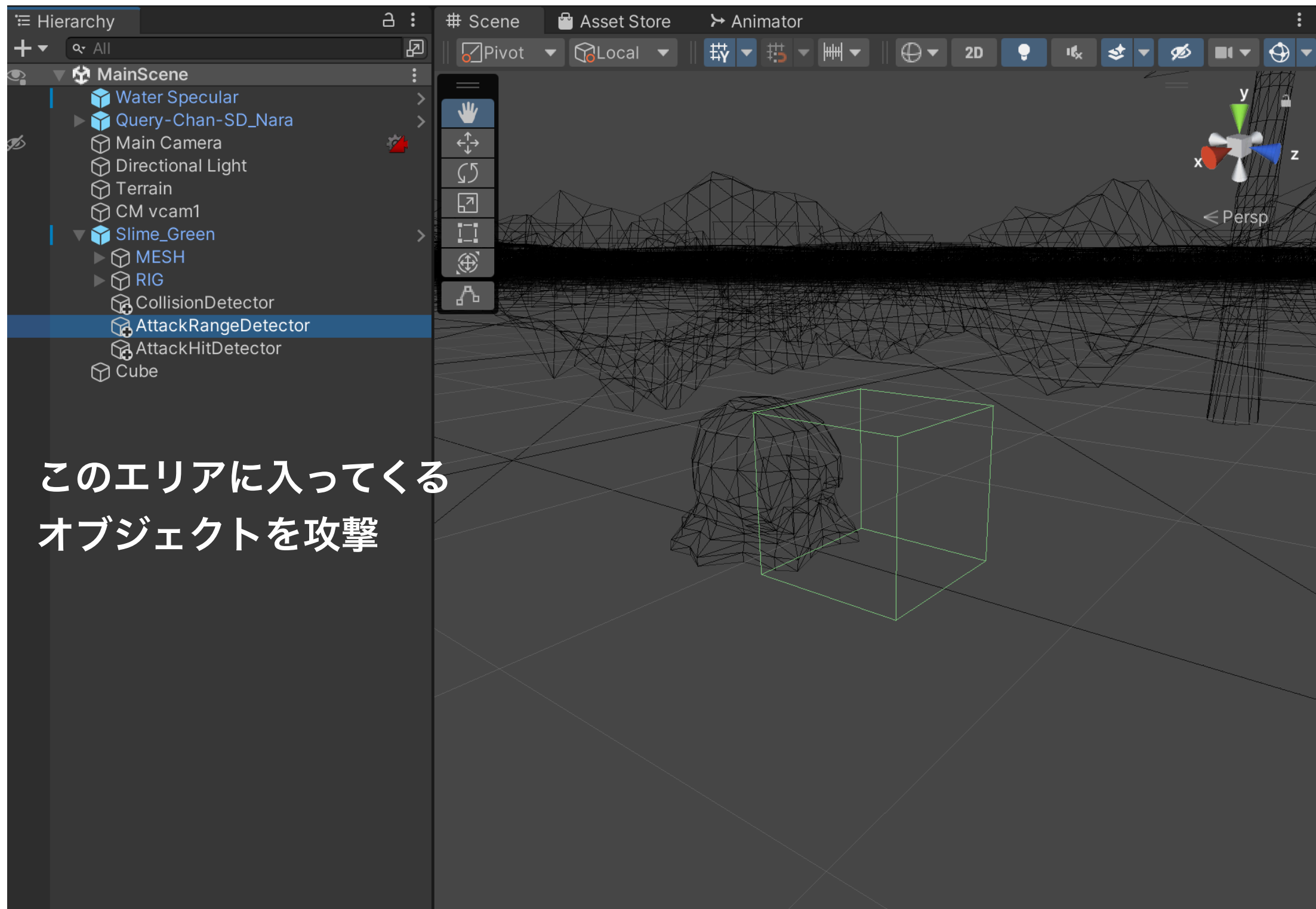
### EnemyMoveクラス

#### public void OnDetectObject(Collider collider)

- 検出相手にPlayerというTagがついていたら  
追いかける
- 途中に障害物があると追いかけない

注) Mob (動くオブジェクト、MovingObjectの略)

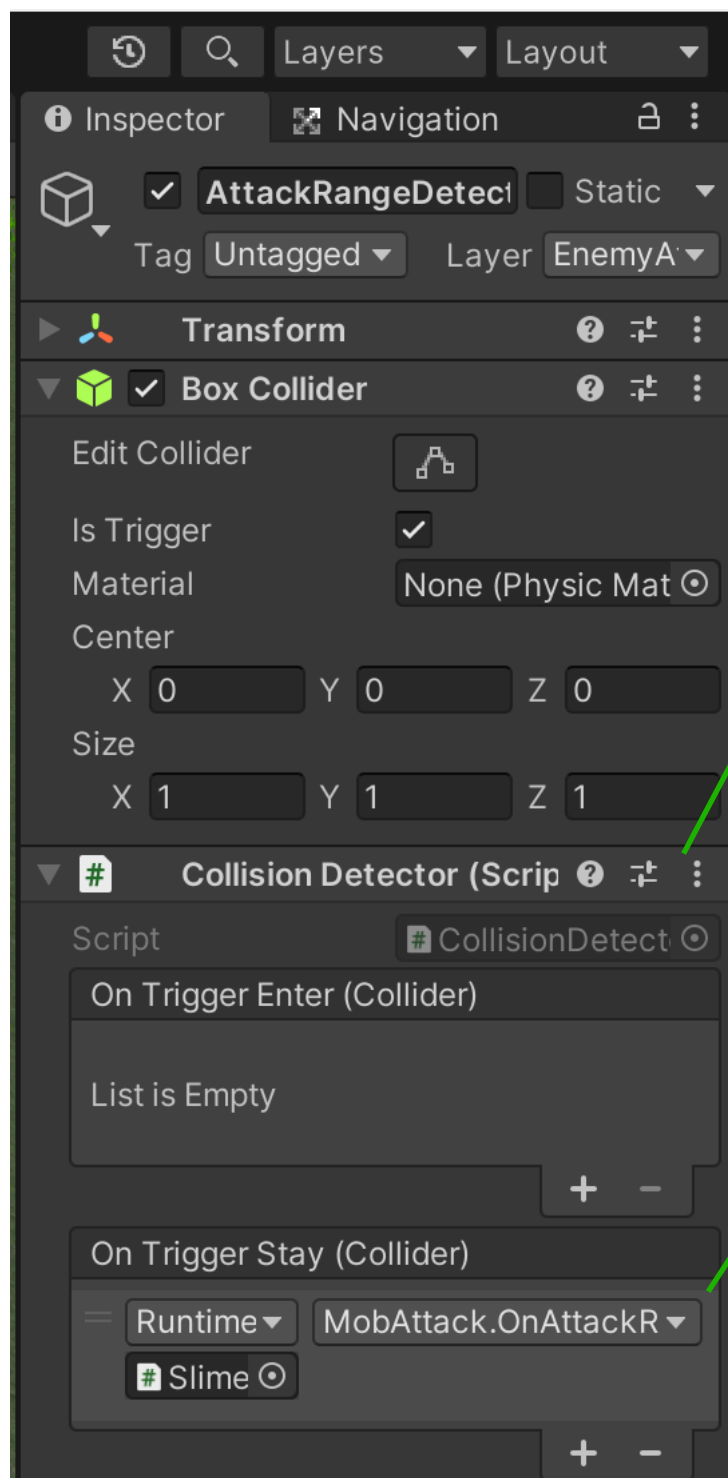
# 攻撃開始範囲



このエリアに入ってくる  
オブジェクトを攻撃

# 攻撃開始範囲

セット



## 当たり判定共通ルーチン

### public class CollisionDetector

- コライダーに触れた直後 (Enter)のイベントを登録
- コライダーに触れている間 (Stay) のイベントを登録

コライダーに触れている間、  
次のメソッドを実行

### MobAttackクラス

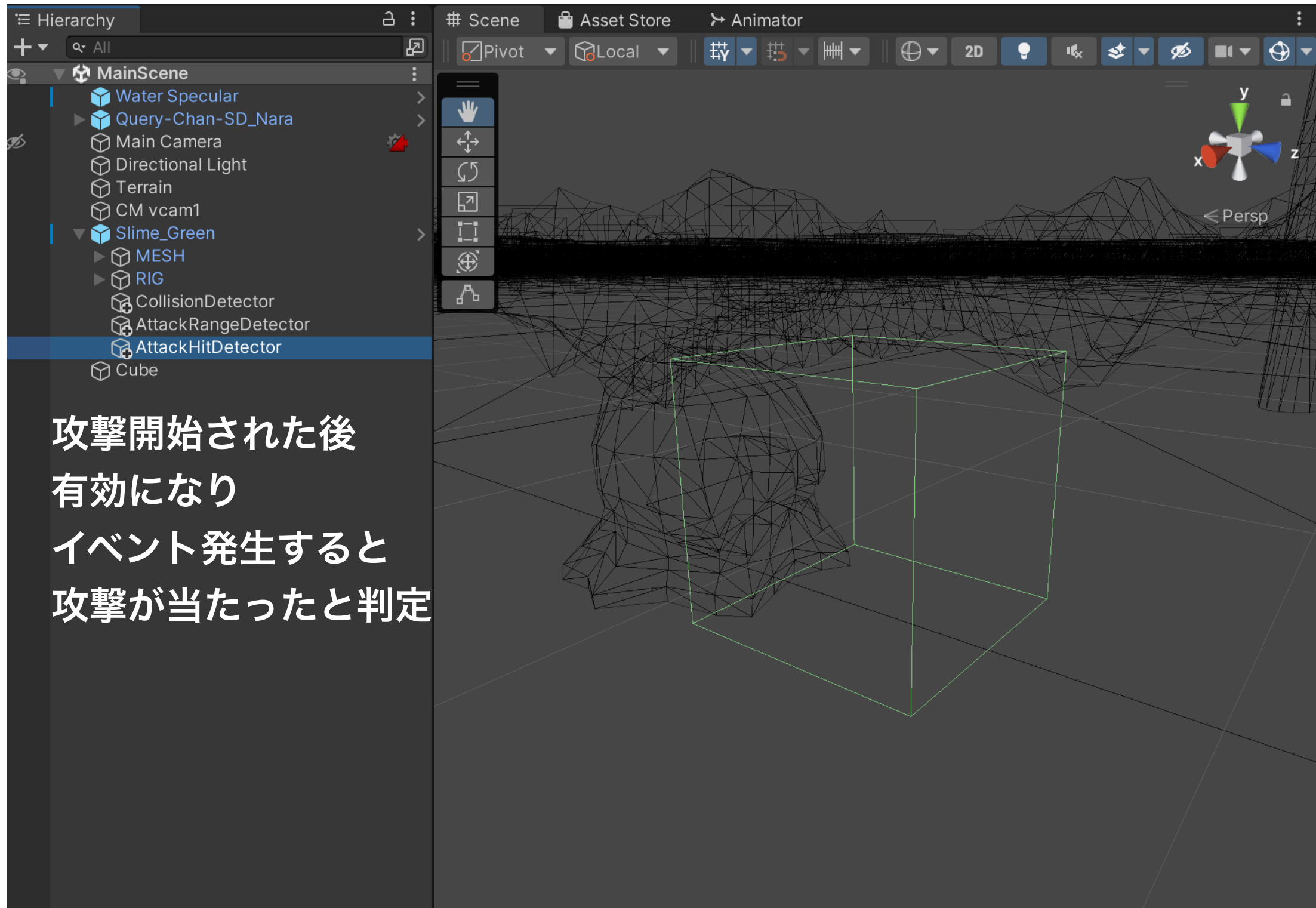
#### public void OnAttackRangeEnter(Collider collider)

- 今の状態が攻撃可能であれば (攻撃中や死んでいない)  
攻撃動作を開始と共に攻撃用のコライダーを有効にする

注) Mob (動くオブジェクト、MovingObjectの略)



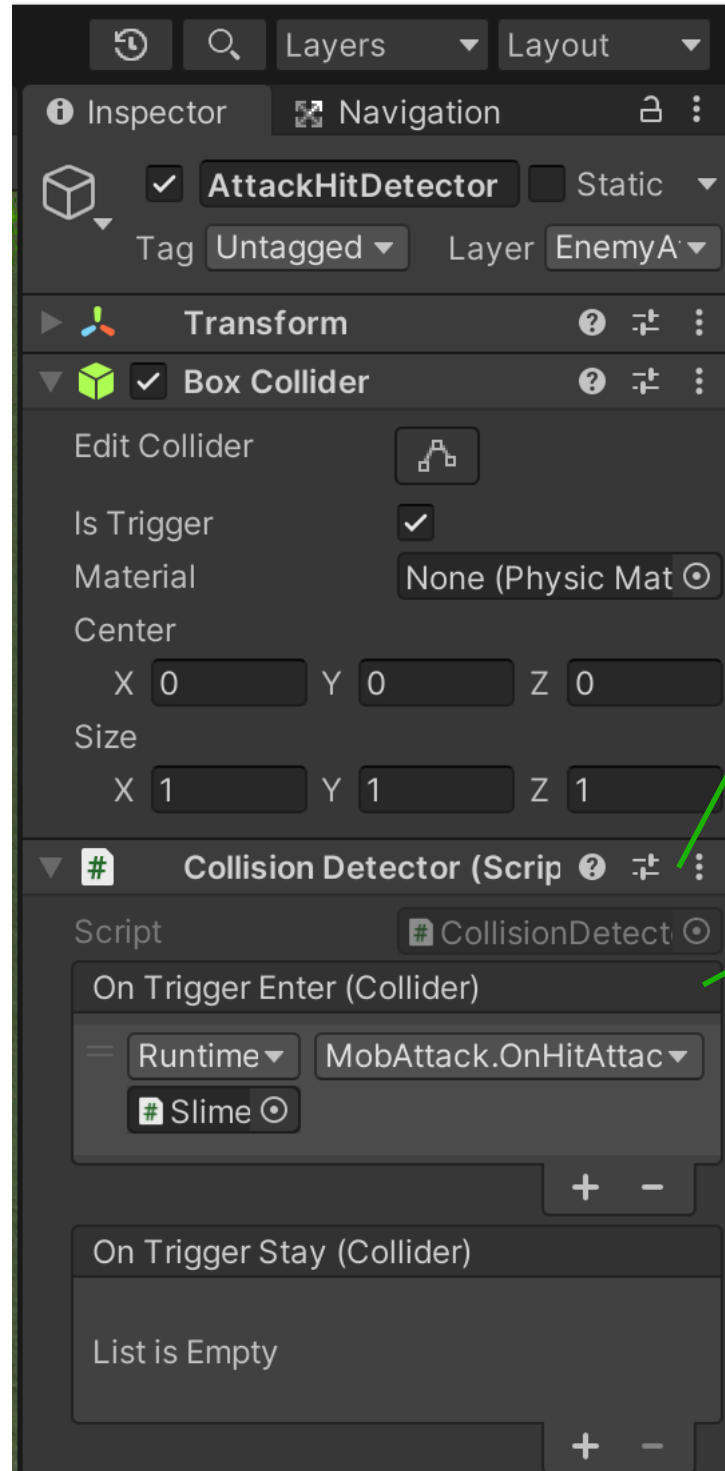
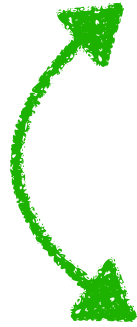
# 攻撃中



攻撃開始された後  
有効になり  
イベント発生すると  
攻撃が当たったと判定

# 攻撃中

セット



## 当たり判定共通ルーチン

### public class CollisionDetector

- コライダーに触れた直後 (Enter)のイベントを登録
- コライダーに触れている間 (Stay) のイベントを登録

コライダーに触れた直後、  
次のメソッドを実行

### MobAttackクラス

#### public void OnHitAttack(Collider collider)

- 攻撃が成功しているので相手にダメージを与える
- 相手の情報は引数のcolliderから取得

注) Mob (動くオブジェクト、MovingObjectの略)