

未処理のバグ・問題点

blink の下のブロックが保存されてしまう

- ・直下に erase ブロックを置けばとりあえずどうにかなる

Ready で blink のタイミングを計れない

判定条件が不条理

- ・4 隅で判定して優先順位順で
- ・norm-jet-goal-erase の順

死亡直後も blink の処理が行われる

- ・死亡直後に消えると何もいないところで死んでいるように見える

機能拡張・発展案

Pause を付ける

ブロック種を増やす

- ・バーニング (星のカービィ)
- ・重力 3 倍
- ・カーリング
- ・吹っ飛ばない跳ね返り
- ・(多分やらない) スイッチ

ブロックをパターンで塗る

- ・例えば reverse なら上向きの矢印
- ・パターンにすれば横重力も可能

時間制限を付ける

残像・軌跡表示

ホップ数記録

ステージエディタを作る

中に入れるブロックと入れないブロックの区別を明確化する

トップスコアをサーバに記録

処理済み

jet の角にはまる

- ・stage34 で顕著

- ・ y の速度が微妙に上がっていく

2005-11-23 floor での丸め込み誤差。内部で少数を保持するように変更。

y 加速度がおかしい

- ・ 分解能を下げたのが原因？

2005-11-23 分解能を戻した。やたら簡単に。

菱形と円が領域外にはみ出す

2005-11-30 overflow: hidden と position: relative で解決。

ゲーム中にステージを選ぶといきなりスタート

- ・ ゲーム中は選べないようにしよう

2005-12-01 とりあえず state が play だと弾くように if 文入れただけ。UI 的には灰色にした方がいいけど。