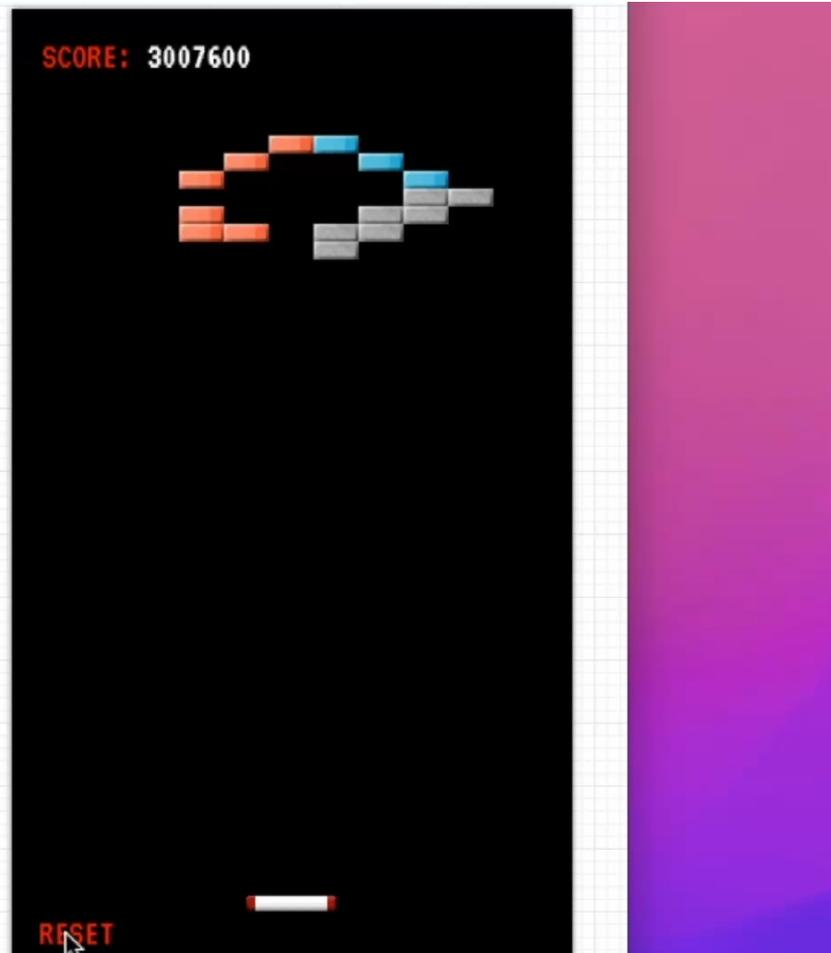


ブロック崩しのカスタマイズ例

③ ボールの最初の位置を変える

■ 最初のボールの位置を変える

```
104     BB.stage.addChild(block);
105     BB.blocks.push(block);
106
107     return block;
108 },
109
110 // Create a ball and add it to PIXI.Stage
111 addBall: function () {
112     var texture = PIXI.Texture.fromImage(imgPath["ball"], false);
113     var ball = new PIXI.Sprite(texture);
114
115     ball.anchor.x = 0.5;
116     ball.anchor.y = 0.5;
117
118     ball.position.x = parseInt(BB.renderer.width * 0.5);
119     ball.position.y = 100;
120
121     ball.width = 10;
122     ball.height = 10;
123
124     ball.delta = {
125         'x': Math.random() - 0.5,
126         'y': -0.4
127     };
128
129     BB.stage.addChild(ball);
130     BB.balls.push(ball);
131 },
132
133 // Create a paddle and add it to PIXI.Stage
134 addPaddle: function () {
135     var texture = PIXI.Texture.fromImage(imgPath["paddle"], false);
136     BB.paddle = new PIXI.Sprite(texture);
137
138     BB.paddle.anchor.x = 0.5;
139     BB.paddle.anchor.y = 0.5;
140 }
```



■ 修正箇所

- main.jsの119行目

- 変数 `ball.position.y = 200` の箇所を

```
118 |         ball.position.x = parseInt(BB.renderer.width * 0.5);  
119 |         ball.position.y = 200;  
120 |     }
```

- 200とは違う整数に変えて保存する

```
119 |         ball.position.y = 100; |
```

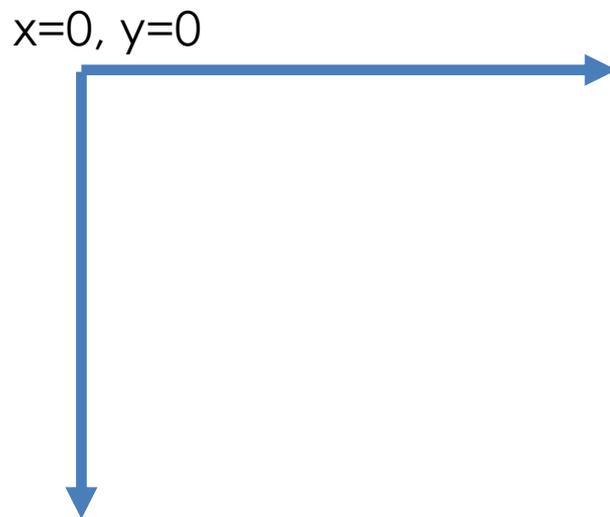
- 100など、200より小さい値にすると、ボールが落ち始める位置が画面の上の方に移動する
- 300など、200より大きい値にすると、位置は画面の下の方に移動する

■ 注意事項

- ・ マイナスの値や、大きすぎる値にすると、ゲームが正常に動作しなくなる
 - ・ 画面の下の境界線よりも下の位置から始めると、ゲーム開始直後にゲーム終了と判断される

■ 補足事項・学習のヒント：座標系

- ・ コンピュータで画像を扱うときの座標系は、画面左上を $(0, 0)$ とする場合が多い



- ・ x の値が大きい点は、画面右側に描かれる
- ・ y の値が大きい点は、画面下側に描かれる

■ 参考：ボールの最初の横位置（X座標）を変える

118		<code>ball.position.x = parseInt(BB.renderer.width * 0.5);</code>
119		<code>ball.position.y = 200;</code>
120		

- main.jsの118行目で、初期の横位置を決めている
- 初期の状態では「画面の横幅の半分＝中央」
- この値を任意の値に変更する