

ブロック崩しのカスタマイズ例

⑩ ボールがパドルに当たったら音を鳴らす

ボールがパドルに当たったら音を鳴らす

■ ボールがパドルにあったら音を鳴らす

```
369 ball.delta.y += SETTINGS_GRAVITY;
370 ball.y += ball.delta.y;
371 if (ball.y < 0) {
372   ball.y = 0;
373   ball.delta.y *= -1;
374 } else if (ball.y > BB.renderer.height + 40) {
375   BB.stage.removeChild(ball);
376   BB.balls.splice(i, 1);
377   if (BB.balls.length <= 0) {
378     BB.endGame();
379   }
380   continue;
381 }
382
383 // Ball&Paddle hit detection
384 if (BB.isBallHit(ball, BB.paddle)) {
385   // 오디오オブジェクトを使って音を再生
386   sound.play();
387
388   ball.delta.x += -1 * SETTINGS_BOUND_X * (BB.paddle.
389     position.x - ball.position.x);
390   ball.delta.y *= -1 * SETTINGS_BOUND_Y;
391 }
392
393 //Ball&blocks hit detection
394 for (var j = BB.blocks.length - 1; j >= 0; j--) {
395   var block = BB.blocks[j];
396   if (BB.isBallHit(ball, block)) {
397     BB.addScore(block.point);
398   }
399 }
```

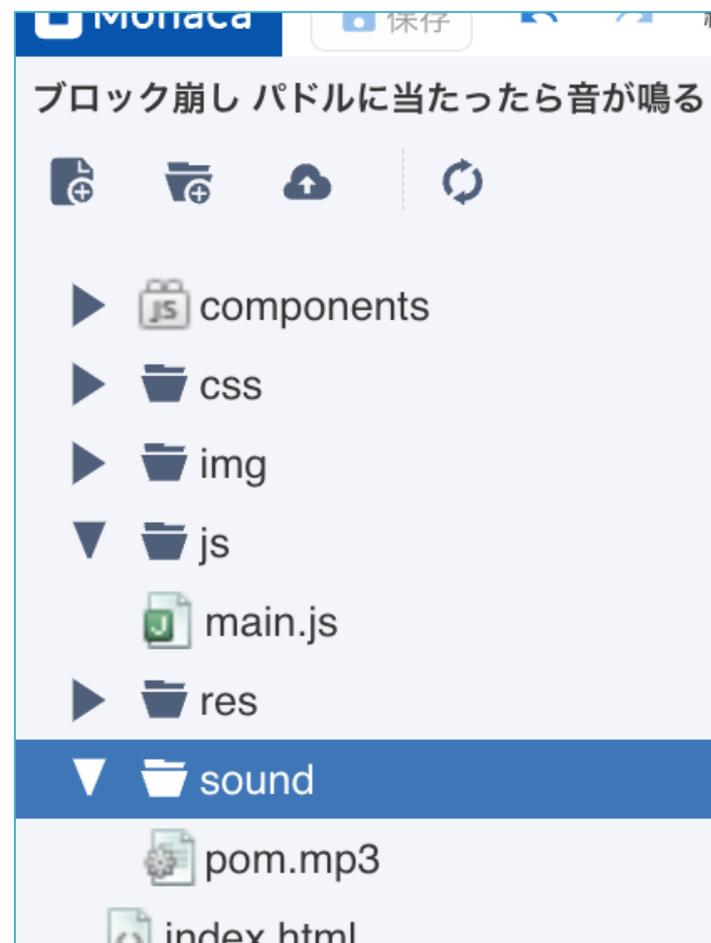
■ 修正箇所(1)

■ 音声ファイル (mp3ファイル) を用意する

- └ Monaca Education以外のアプリを使って作成する
- └ 著作権フリーの効果音サイトなどを利用する

■ 音声ファイルをプロジェクトに追加する

- └ soundフォルダを追加
 - └ pom.mp3ファイルを追加



■ 修正箇所(2)

- main.js オーディオオブジェクトを準備する

```
29 // オーディオオブジェクトを準備する
30 var sound = new Audio();
31 sound.src = "sound/pom.mp3";
```

- ボールがパドルに当たっていたら、ボールを跳ね返させる処理の中に、sound.play()命令を追加する

```
383 // Ball&Paddle hit detection
384 if (BB.isBallHit(ball, BB.paddle)) {
385     // オーディオオブジェクトを使って音を再生
386     sound.play();
387     ball.delta.x += -1 * SETTINGS_BOUND_X * (BB.paddle.
    position.x - ball.position.x);
```