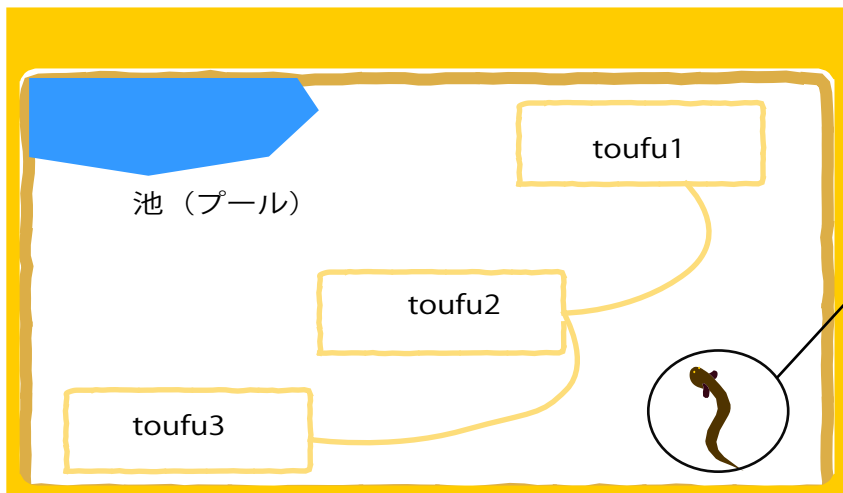


HIT TEST を利用した Flash ゲーム



ドジョウが、豆腐3つに触れることなく
池にドラッグ（つかんで移動）すれば成功！

- ①各シンボルのインスタンス名をつける
- ②キーフレームに挿入後、ラベル名をつける
(start, gameover, gameclear) 前回資料参照！

hitTest 衝突判定の関数
== true) 真であるならば

衝突判定には、3つの種類がある

「境界ボックス同士」：インスタンス名.hitTest(対象となるインスタンス名)

「境界ボックスと点」：インスタンス名.hitTest(X座標、Y座標、false)

「インスタンスの形と点」：インスタンス名.hitTest(X座標、Y座標、true)

```
on (press) {  
    // このドジョウシンボルをマウスで押してドラッグ開始  
    this.startDrag();  
}  
on (release) {  
    // このドジョウシンボルをマウスで離れた停止する  
    this.stopDrag();  
}  
onClipEvent (enterFrame) {  
    // もしこれと _root.tofu01_mc が衝突したら  
    if (this.hitTest(_root.tofu01_mc) == true) {  
        _root.gotoAndStop("gameover");  
    }  
    // もしこれと _root.tofu02_mc が衝突したら  
    if (this.hitTest(_root.tofu02_mc) == true) {  
        _root.gotoAndStop("gameover");  
    }  
    // もしこれと _root.tofu03_mc が衝突したら  
    if (this.hitTest(_root.tofu03_mc) == true) {  
        _root.gotoAndStop("gameover");  
    }  
    // もしこれと _root.pool_mc が衝突したら  
    if (this.hitTest(_root.pool_mc) == true) {  
        _root.gotoAndStop("gameclear");  
    }  
}
```