

# スプライトキットのSKAction

## SKAction in Sprite Kit

**第54回 Cocoa勉強会関西**

2014年2月15日

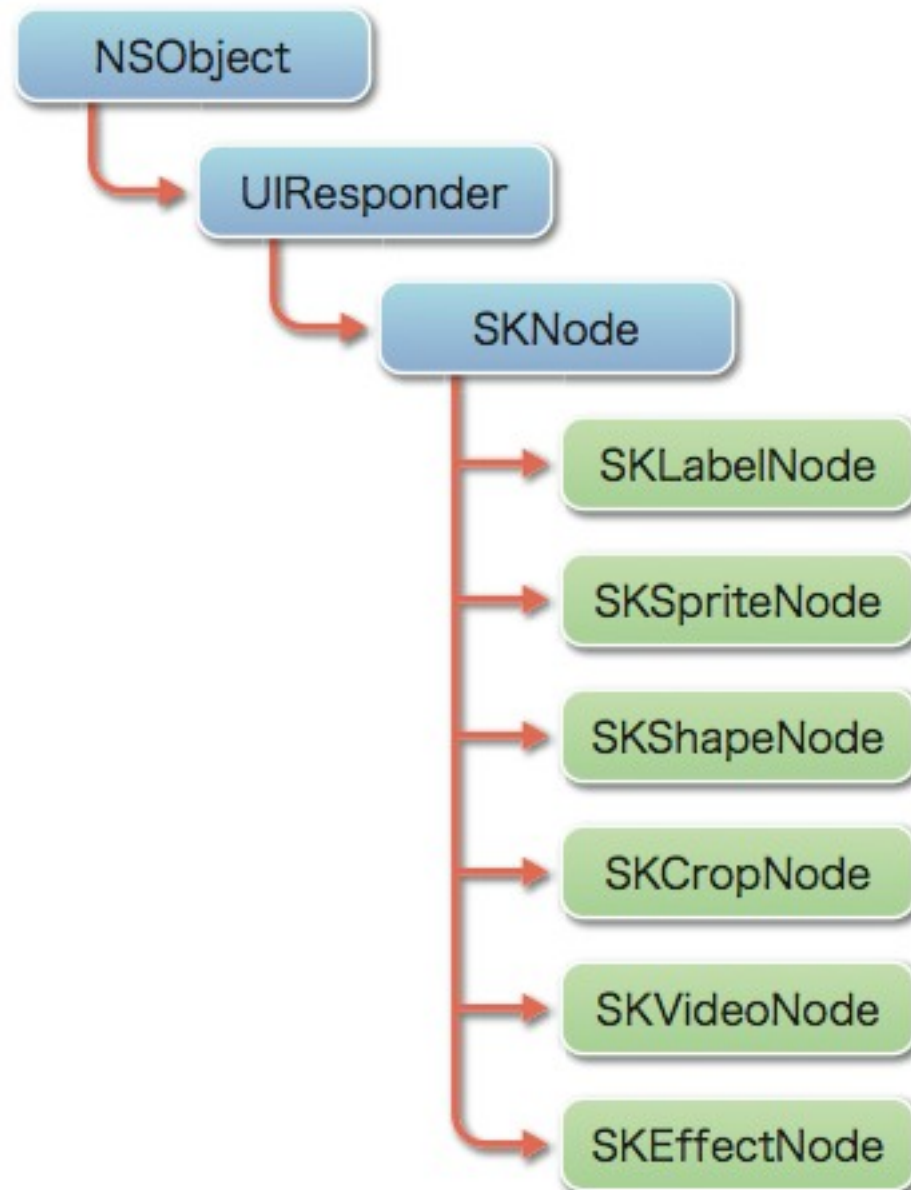
# Sprite Kitとは？

iOS 7から搭載された  
iOS/OS X向けの2Dゲーム開発の  
ためのフレームワーク。

# WWDC2013で発表！



# Sprite Kitの主なクラス



- **SKView**

スプライトを表示する土台となるビュークラス

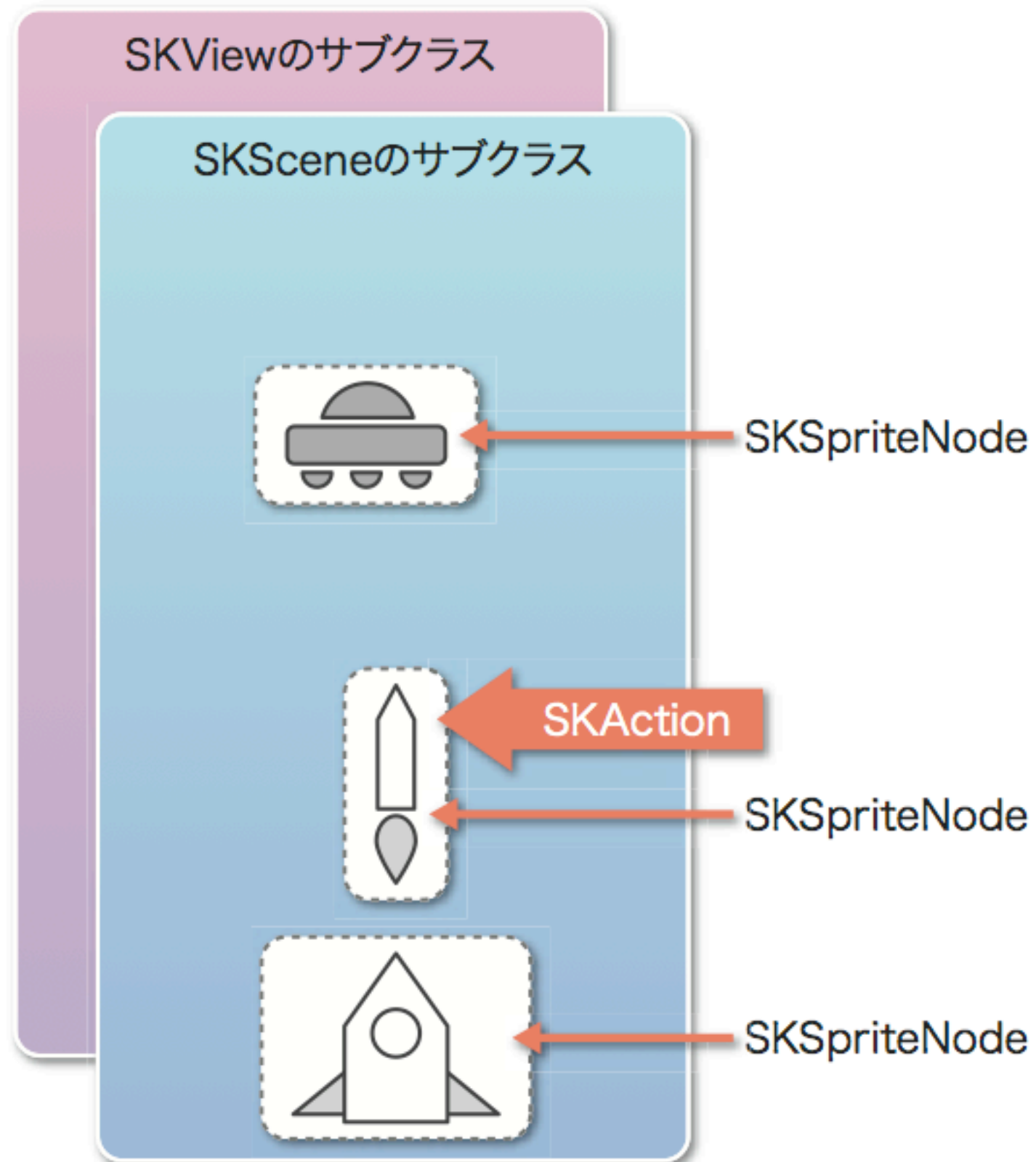
- **SKSene**

スプライトの集合を管理しレンダリングを行うクラス

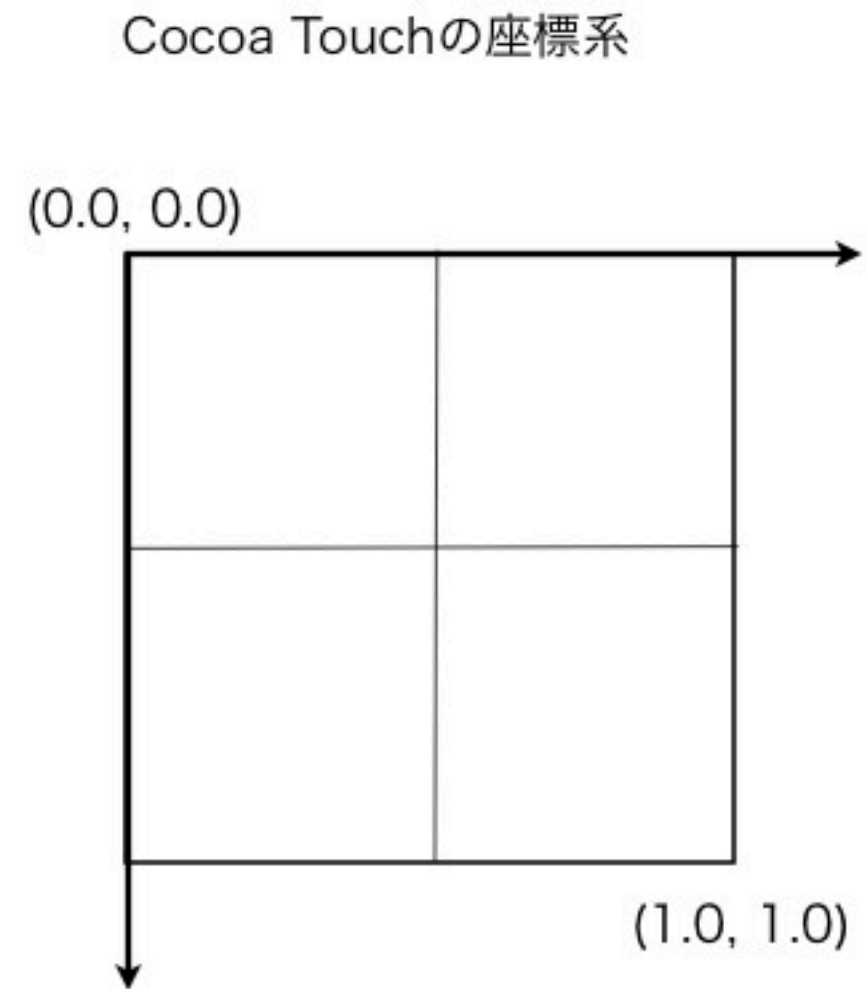
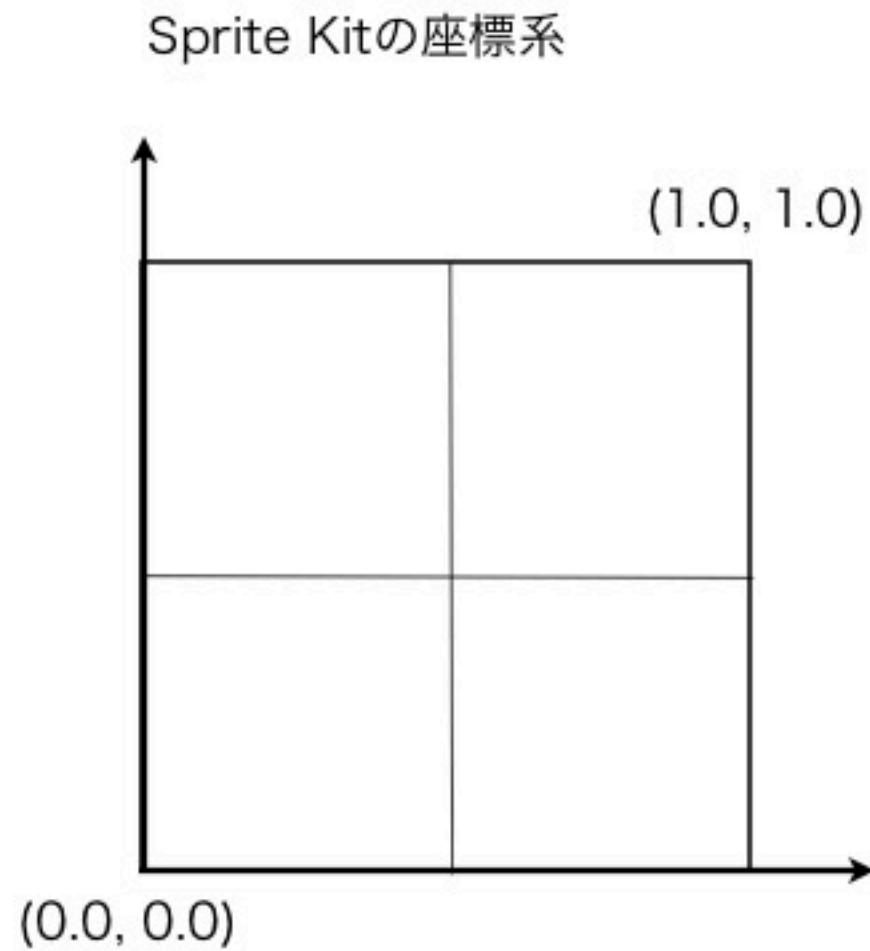
- **SKNode**

テキスト、画像、動画、パスやカラーを使ったスプライト表示を行うクラス

# Sprite Kitクラスを使ったゲーム構成イメージ

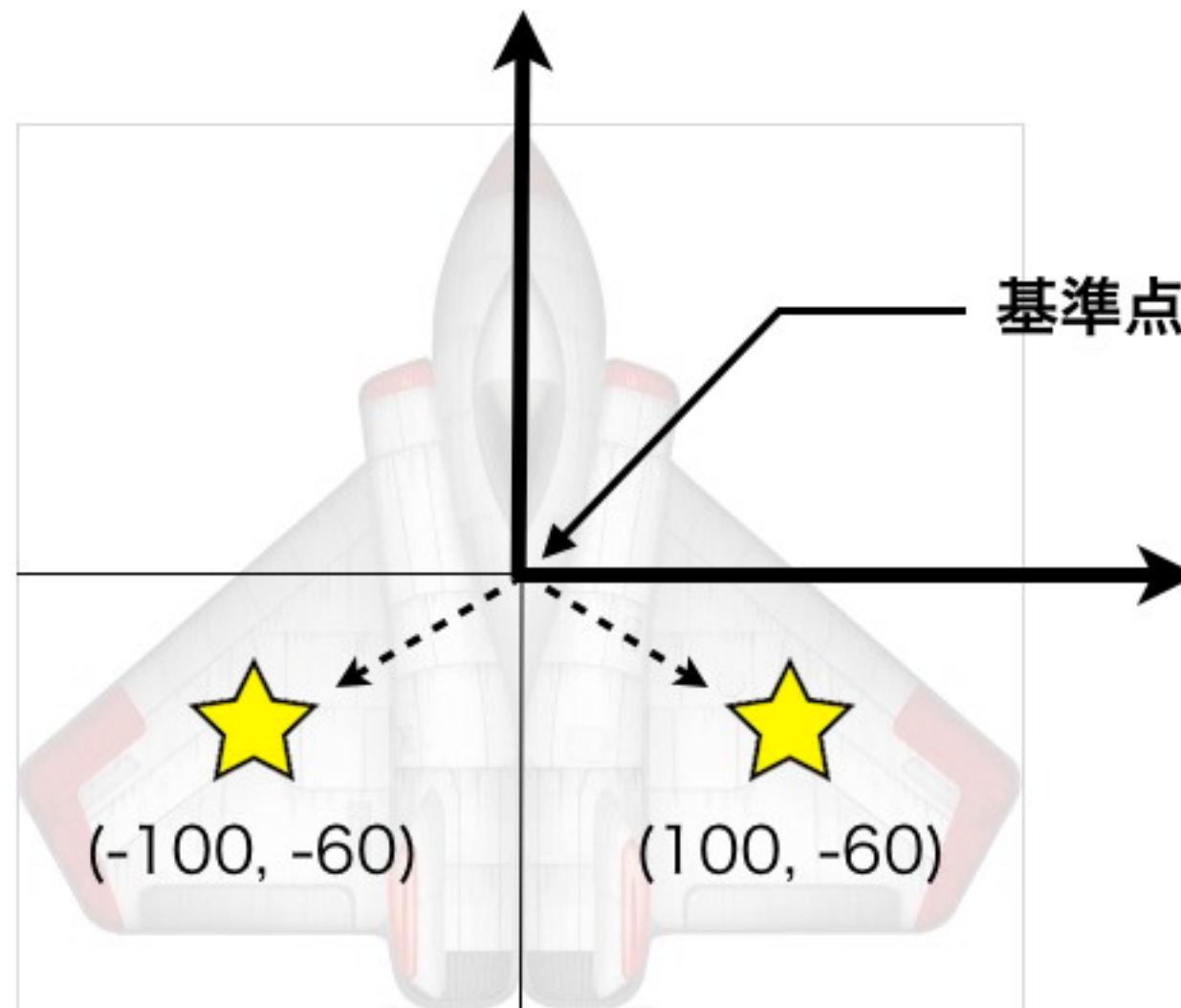


# Sprite Kitの座標系

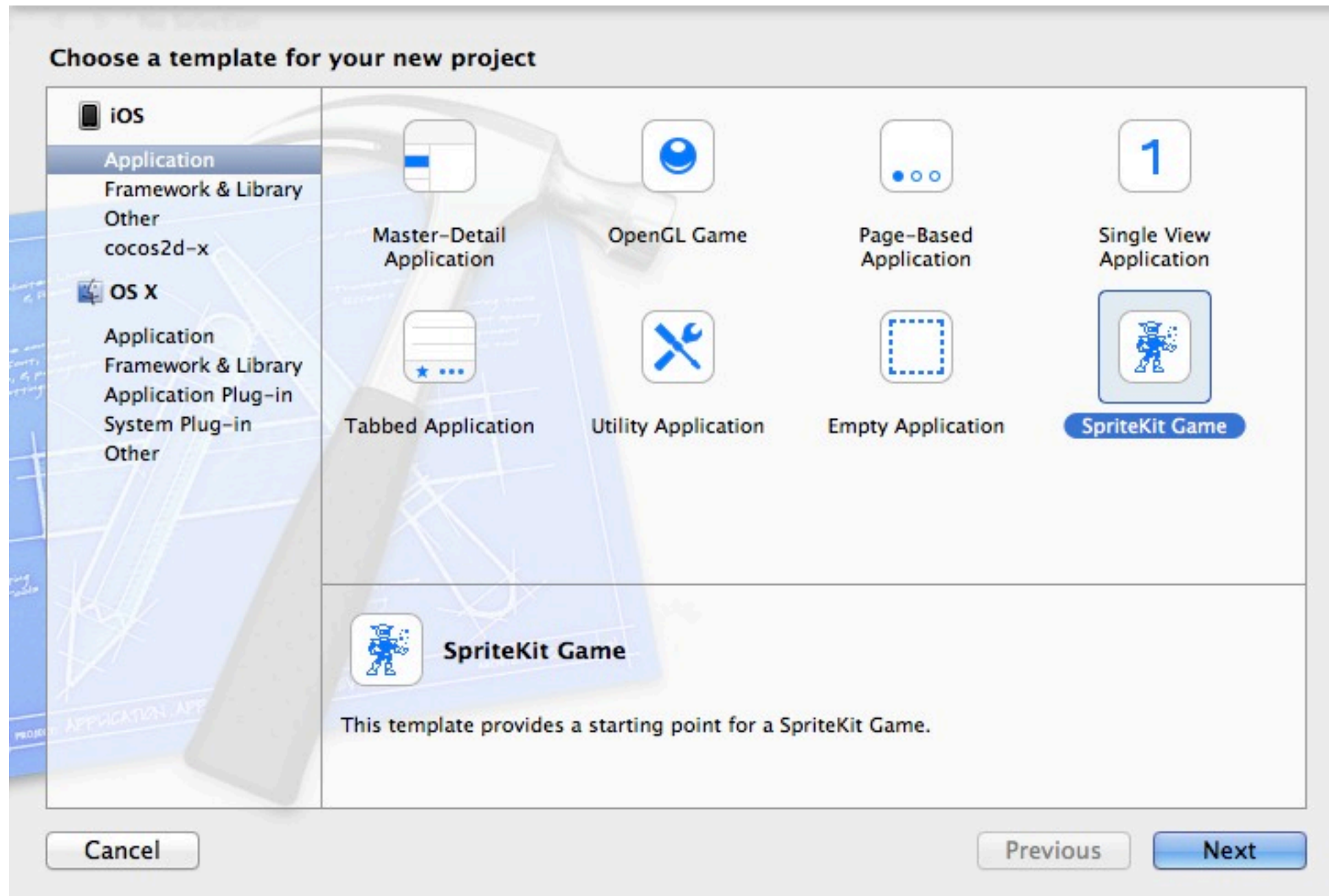


**左下原点！**

# ノード（スプライト）の原点

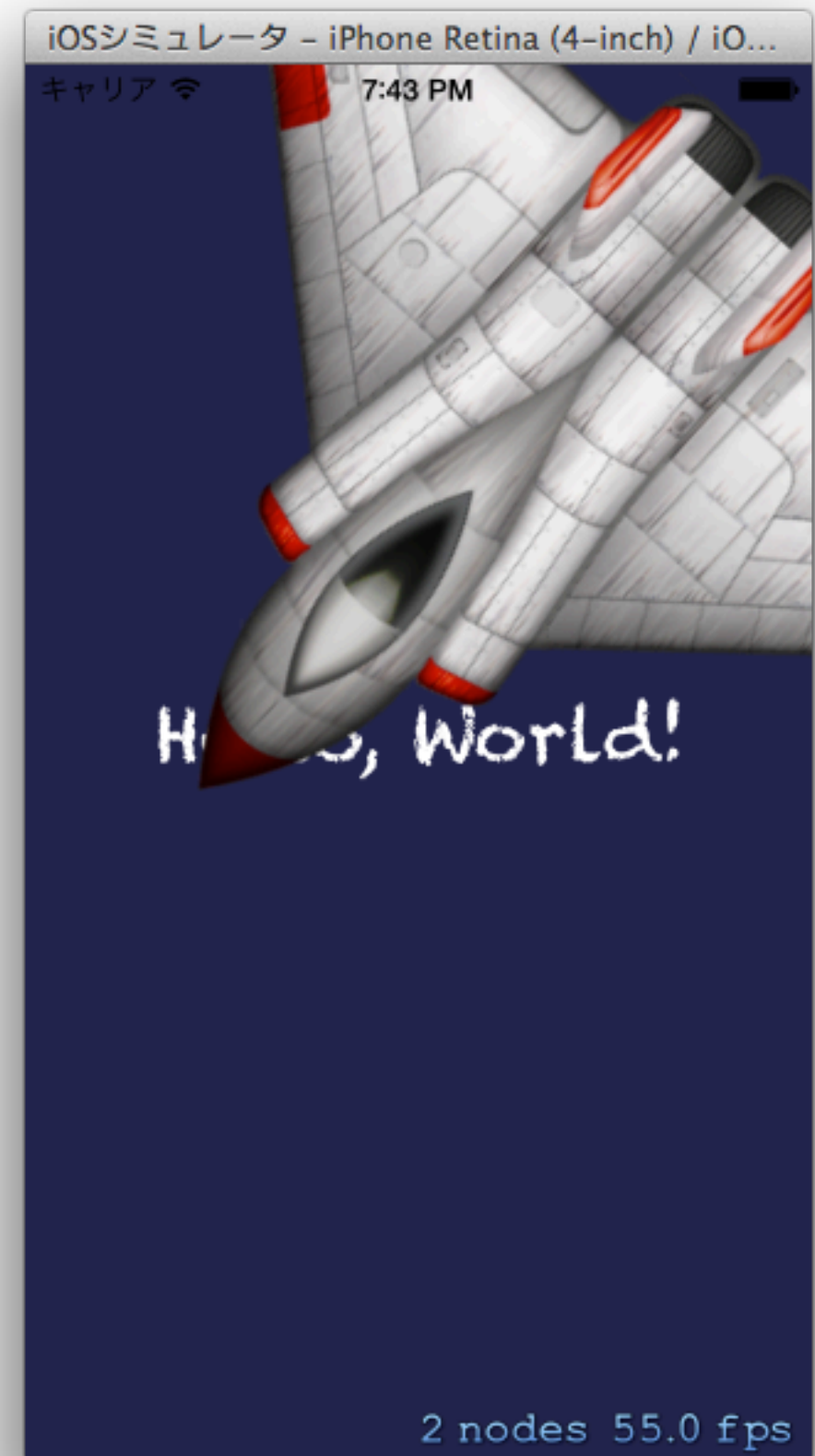
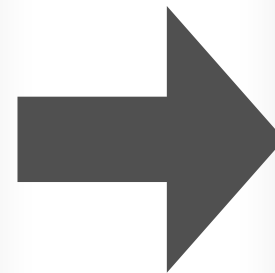


# Sprite Kitを使ったXcodeプロジェクトの作成





# Sprite Kitを使ったXcodeプロジェクトの作成



# DEMO

アクションあれこれ

# アクションの平行実行と連続実行

## 平行実行

```
NSArray* ary = @[SKAction moveByX:100 y:50 duration:1.0],  
                [SKAction rotateByAngle:M_PI/2 duration:1.0],  
                [SKAction scaleBy:2.0 duration:1.0]];  
SKAction* action = [SKAction group:ary];  
[sprite runAction:action];
```

## 連続実行

```
NSArray* ary = @[SKAction moveByX:100 y:50 duration:1.0],  
                [SKAction rotateByAngle:M_PI/2 duration:1.0],  
                [SKAction scaleBy:2.0 duration:1.0]];  
SKAction* action = [SKAction sequence:ary];  
[sprite runAction:action];
```

# DEMO

## アクションの平行実行と連続実行

# カスタムアクション

子ノードにアクションを実行させる

ブロックを呼ぶアクション

繰り返し実行するアクション

ノードを削除するアクション

# DEMO

## カスタムアクション