


```
Debug.Log($"残り時間{timeLeft}");
```



```
// 残り時間を計算する

float timeLeft = 8.51; // 残り時間
float raceDistance = 3643.43; // 総距離

float checkPoint01 = 2300; // 1番目のチェックポイント
float checkPoint02 = 1500; // 2番目のチェックポイント
float goalPoint = 2500; // ゴール地点

// 残り時間計算...
if (raceDistance >= checkPoint01 + checkPoint02 + goalPoint)
{
    Debug.Log("ゴール");
}

// 残り時間計算...
else if (raceDistance >= checkPoint01 + checkPoint02)
{
    Debug.Log("2番目のチェックポイント");
    timeLeft += 80;
}

// 残り時間計算...
else if (raceDistance >= checkPoint01)
{
    Debug.Log("1番目のチェックポイント");
    timeLeft += 60;
}

// 残り時間計算
Debug.Log($"残り時間{timeLeft}");
```



```
int
{
    float weight = 70;
    float height = 1.71;
    float bmi = weight / (height * height);
}
```

Unity???

int BMI float

日本肥満学会の判定基準

BMI $\text{kg} \div (\text{m})^2$

BMI値	判定
18.5未満	低体重(痩せ型)
18.5～25未満	普通体重
25～30未満	肥満(1度)
30～35未満	肥満(2度)
35～40未満	肥満(3度)
40以上	肥満(4度)

int

- int
- BMI int
- if BMI int

```
int
{
    // int
    float weight = 70;

    // int
    float height = 1.71;

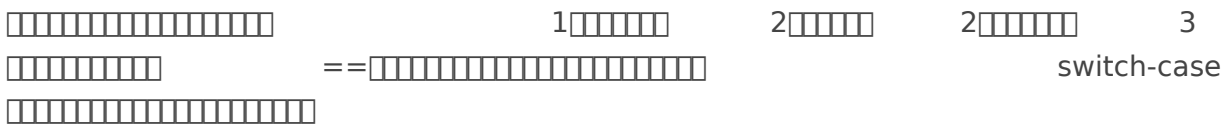
    // BMI int
    float bmi = weight / (height * height);
}
```



```

if (dice == 1)
{
    Debug.Log("");
}
else if (dice == 2)
{
    Debug.Log("");
}
else if (dice == 3)
{
    Debug.Log("");
}
else if (dice == 4)
{
    Debug.Log("");
}
else if (dice == 5)
{
    Debug.Log("");
}
else if (dice == 6)
{
    Debug.Log("");
}
else
{
    Debug.Log("!!!!");
}

```



```

// !!!!
int dice = 5;

switch(dice)
{
case 1: // dice == 1 !!!
    Debug.Log("");
}

```



```

int damage;
Weapon wpn = Weapon.Knife; // Weapon
switch(wpn)
{
case Weapon.Unarmed: // 0
    damage = 1;
    break;
case Weapon.Sword: // 1
    damage = 5;
    break;
case Weapon.Knife: // 2
    damage = 2;
    break;
case Weapon.Pistol: // 3
    damage = 10;
    break;
}
Debug.Log($"damage: {damage}");

```

????

Item

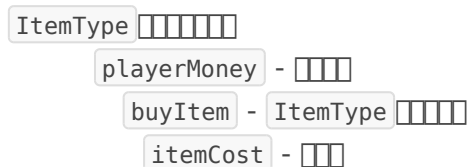
Item	10
Item	25
Item	50
Item	100
Item	40
Item	250

Item

C#

Unity

- Item
- Item
- Item
- switch-case



5. `enum` `if`



```
// enum
enum ItemType
{
    PotionSmall, // 小瓶薬水
    PotionLarge, // 大瓶薬水
    WoodShield, // 木盾
    IronShield, // 鉄盾
    LeatherBoots, // 革靴
    MagicCape, // 魔法の斗篷
}

// 初期値
int playerMoney = 150;

// 購入アイテム
ItemType buyItem = ItemType.WoodShield; // 木盾OK

// 購入コスト
int itemCost;
switch(buyItem)
{
    case ItemType.PotionSmall:
        itemCost = 10;
        break;
    case ItemType.PotionLarge:
        itemCost = 25;
        break;
    case ItemType.WoodShield:
        itemCost = 50;
        break;
    case ItemType.IronShield:
        itemCost = 100;
        break;
    case ItemType.L LeatherBoots:
        itemCost = 40;
        break;
}
```

```
    case ItemType.MagicCape:
        itemCost = 250;
        break;
}

// 魔法斗篷
if (itemCost <= playerMoney)
{
    Debug.Log("魔法斗篷");
}
else
{
    Debug.Log("魔法斗篷");
}
```

Revision #10

Created 2026-03-23 08:10:48 UTC by Menendez Francisco

Updated 2026-04-22 05:46:10 UTC by Menendez Francisco