

# 特定の相手だけを消す

いくつかの方法があります。用途に応じて使い分けてください。

(方法1) 相手に衝突するオブジェクトではなく、衝突されるオブジェクトに衝突を定義する。衝突されるオブジェクトの衝突定義には、誰かと衝突したときに自分を消すように書いておきます。誰かが衝突したら自分を消すので、かめた以外の相手が衝突しても消えてしまいます。

```
かめた = タートル! 作る。  
かめきち = タートル! 作る ペンなし 100 10 位置。  
かめこ = タートル! 作る ペンなし 200 0 位置。  
かめこ: 衝突 = 「自分! 消える」。  
時計 = タイマー! 作る。  
時計! 「かめた! 10 歩く」実行。
```

(方法2) 衝突した相手を見て、特定のオブジェクトのときだけ相手を消す。衝突したときに消す相手が増えるとプログラムが複雑になります。

```
かめた = タートル! 作る。  
かめきち = タートル! 作る ペンなし 100 10 位置。  
かめこ = タートル! 作る ペンなし 200 0 位置。  
かめた: 衝突 = 「 | 相手 | 「相手 = かめこ」! なら 「相手! 消える」実行」。  
時計 = タイマー! 作る。  
時計! 「かめた! 10 歩く」実行。
```

From:

<https://dolittle.eplang.jp/> - プログラミング言語「ドリトル」

Permanent link:

[https://dolittle.eplang.jp/tips\\_eraseit](https://dolittle.eplang.jp/tips_eraseit)



Last update: **2018/01/07 20:25**