

レーダーを映し出すタイプ: テーブルバージョン(格子状グリッドタイプ)
マス目で表示するタイプ
レーダーとかにある、螺旋状 🖐️❌

負荷を考慮して、建物や地形等は**一切無視**
マス目(格子状)と、ミニアイコン等で表示する。

大きさ: 5 ✖ 5 の正方形

1秒(20ティック)ごとに更新
1秒ごとの更新によるアイコンのカクつき(ワープ現象)を防ぐため、エンティティの移動補間(Lerp機能やマイクラ本来の移動アニメーション)を利用し、1秒かけて次の計算位置まで滑らかに自動スライド移動する設計にしてください

表示する、机に端(どこでもOK)に東西南北を書いたものをお願いします。
🖐️ しっかりと、航空機が東に飛んだら、アイコンも東に動くように。

レーダーの範囲外に、もしアイコンとかが出たら消去してください。

そして、レーダー上に表示されている物が、撃墜・撃破・倒されたら、「フツ」と消えてください。

高低差は、1ブロック差をお願いします。 地上系統(乗り物・人)は、机の上
航空機系統(空飛ぶ物)は、机の1ブロック上

表示上限: 探知するエンティティの『上限』
「机の上に同時に表示できるアイコンは、中心に近い順から最大**15~20**個まで

机1マス=マイクラの実際の100ブロック文

その他の物を表示できるかできないか? について
・これは拡張部分の1つです。 ON・OFFできるようにしたいので、土台部分をお願いします。

アイコンの向きも、乗り物が進んでいる方角に合わせて自動で回転させてほしい

索敵のワールドをどこに中心にするか
・これは、指揮所マップ(仮)を設置します ➡ その次に中心とする座標を設定する
このような感じにしようと思っています。

ここで重要なのが、こんかいのレーダー等は、かなりの拡張性を持たせる予定です。

本当にかなりの、そしてもしかしたら、使い勝手とかの都合で、他の人に拡張要素を担当させるかもしれません。故に「拡張性」「可読性」「その後の人が引継ぎできる仕様書」？かなこれら3つが大事なのでお願いします。



これは私もよく理解していないので、深くは言えませんが、誰でも簡単に新しい兵器を追加できる「プラグイン方式(データ分離)」という物があるらしいので、これを採用したいと思っています。

これは、どうなんだ？わからないw