まとめ

• 数コロ ゲーム画面

Level 1



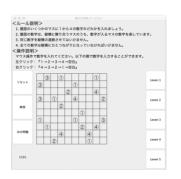
Level 2



Level 3

0 0 0				эах	ルバージョン			
3. 同じ数字 4. 全ての数 く操作説明	(くつかの) (字は、縦((字は縦横) (字は縦横) (字 で数字を) : 『1 → 2	供に関りざ 連続させて こひとつな へれてくだ ! → 3 → 4	けうマスの はいけま はがりにも さい。は →空白』	ううち はせん よって	、数字が) ・ いなければ	くるマスの要 ばいけません	数字を表してい	ŧţ.
リセット	0	3	3	1				Leven
**	2	4	4					Leven
	3 1	0	1					Leven
次の問題								Leven
1195								Leven

Level 4



Level 5

						100	20X	ML/T	-17a		
ルールが											
										いましょう	
									学力	るマスの数	字を表しています。
3. 同じ数字											
		機能	0.5	: 24	etre!) KE	33	cus	1111	ざいけません	•
操作說明							351	2.00			
							Te	順で	数字	入力するこ	とができます。
ミクリック ドクリック											
57777	14	→ 3	-+ 2	1	-+12	BJ					
	5	(0)						(3)		D	
リセット	Н	W	Н	Н		Н	Н	100	Н	4	Leven 1
		-	H	Н	-		Н		Н	-	
		0	_	ш	0		_			2)	
NT.						1		(3)			Leven 2
	0		2				2				
				(4)	0		0				
				1	-		*	0		D	Leven 1
холя	\vdash	0	\vdash	Н		0		14	Н	4	5005-7
	\vdash	(I)	\vdash			(1)	-	Н		-	
				(2)			0		4		
	0		1			1			1		Leven
								-		-	
1193											

正解

2. 盤面の数 3. 同じ数1	な字は、縦横に な字は、縦横に を縦横の連続。 な字は縦横にひ	見り合うマス させてはいけ		るマスの数字を表し	ています。
	で数字を入れて : 『1→2→3			入力することができ	ET.
右クリック	: 14 → 3 → 2	→1→空白.			
9891	2 3 2 3 2 3 2 3		281		Leven
**	2 3		\$165518 (M3714	KORMENSA?	Leven
					Leven
xome					Leven
1106					Leven

• できたこと

- ① タイマーを設定し、タイマーが0になった時点でゲームを終了する設定ができた。
- ② 複数の問題を XML から取り込み、実装することができた。
- ③ ゲームの初期化処理を実装することができた。
- ④ 右クリックと左クリックで入力する文字の順番を変えることができた。
- ⑤ 説明を貼り付けるパネルで、フォント、フォントサイズを変更することができた。

• できなかったこと、今後の改良点

- ① ゲームするまでに、クリックした回数をカウントし、クリアタイムと、クリック回数から得点を 算出し、ランキングにする。
- ② 問題パネルの切り替え。(改善済み(2023/6/4))