

仕様書

森 悠也 宇田川 大和 高橋 宏介 伊藤辰光

2020 年 8 月 24 日

1 画面仕様

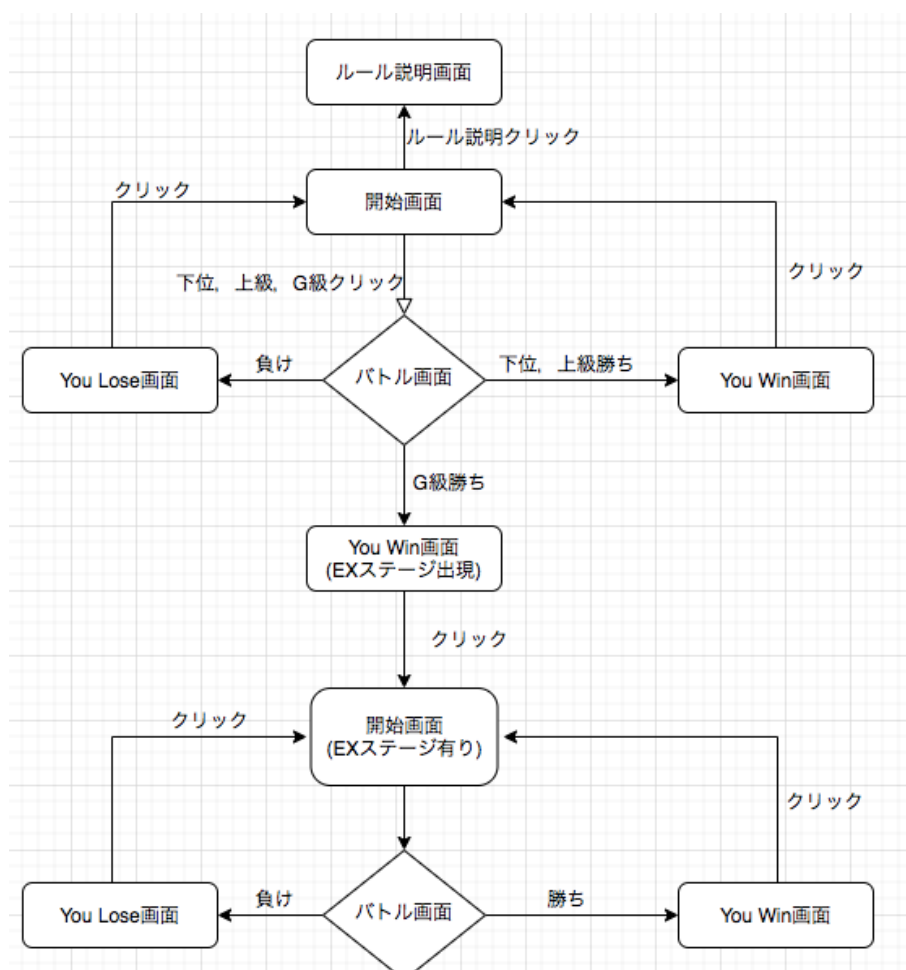


図 1: 遷移図



図 2: 開始画面



図 3: バトル画面

状態遷移図を図 1 に示す。上の図 2 の機能を説明する。まず、下級、上級、G 級のアイコンをクリックした際はその選択した難易度でゲームがスタートし、図 3 のような画面に移行する。また、図 2 でルール説明の欄を選択すると、ルール説明欄に移動する。ルール説明の画面の戻るボタンをクリックすると 2 に戻る。図 3 においては、右上に自身がコマンドを選択する際の制限時間を表示し、その下には、自身の各コマンドがどのキーに対応しているか載せておく。この時、強攻撃のような、特定条件下でのみ選択可能なコマンドは色を若干暗めにして選択できないことを視覚的に判断できるようにする。

2 クラス構成

2.1 スタート画面のクラス (start クラス)

ルール確認に移行する `showRule()` メソッド
ゲームの各難易度を選択する `selectDif()` メソッド

2.2 player クラス

コマンドを判定して、返回值として返す `selectCommand()` メソッド

2.3 enemy クラス

行動を選択するメソッド `selectCommand()` (難易度によって中身が変わる)
自身の行動パターンを選択し、返回值で返す `returnCommand()` メソッド

2.4 judgeWin クラス

プレイヤーと敵の行動を表示する `showAction(playerCommand, enemyCommand)` メソッド

行動を比較し、コマンドの勝敗（引き分け）を決めて判定値を返す `judgeCommandWin()` メソッド

プレイヤーと敵の HP を記憶、減少させる `HP(judgeWin(), damage)` メソッド

相手の体力が無くなったら Win 画面，自分の体力が無くなったら Lose 画面に移行する `showResult()` メソッド

3 その他

スタート画面のクラスは、`void mouseClicked()` 内で呼び出す。