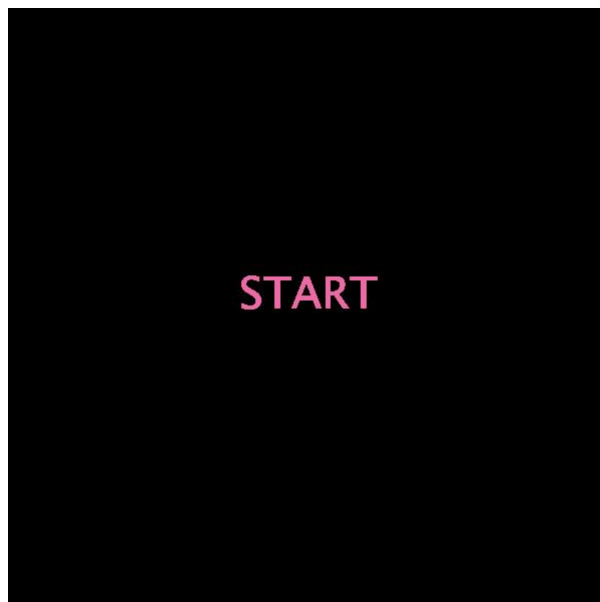


仕様書

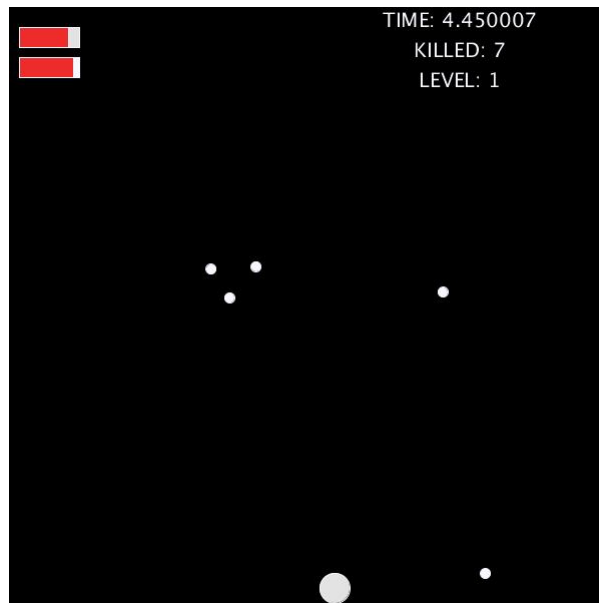
5418033 ブコウテン 5418052 オウイチホウ
5418065 シュウンキ

2020 年 5 月 26 日

1 画面仕様



START をクリックして、ゲームが始まる。次の画面へ行く、次の画面はゲームルールについての紹介である。そして、スタートをクリックすると、次の画面へ進む。



次の画面によると、左上はエネルギーとプレイヤーのヒットポイントである。右上のは過ぎた時間と、殺した敵の数とプレイヤーのレベルである。時間によってレベルが上がる。プレイヤーのヒットポイントは完全になくなったときは最後の画面へ進む。



これはプレイヤーのヒットポイントがゼロになった時の画面。上から、生存した時間と殺した敵の数である。

2 クラス構成

初期化設定

変数名	説明
life	ヘルス・ポイント（HP）
energy	弾丸の設定に関する変数
enemy_position	敵の位置
flag	energy を回復すべきか
count	倒した敵の数
stage	ステージ
time	ゲーム時間
lasting	タイムアウト

メソッド名と作用

enemy_coordinate	敵を作る
stage	各ステージの設定
start_text	テキスト start を表現
upper_right_text	右上に表すテキスト（時間、level など）
failure_text	ゲームオーバーの表示
rule_text	ルールの説明
upper_left_energy_life_rect	左上に表示するテキスト
player_ball	プレイヤー（ボール）
enemy_ball	敵（ボール）
level	レベルの設定
player_harm_judge	プレイヤーへのダメージ判定
enemy_harm_judge	敵へのダメージ判定
stage_change	ステージの切り替え
timeout	タイムアウト

その他の設定

setup	背景、などの初期化設定
draw	関数の呼び出す

仮の変数メソッドなので、一部が開発中に変更及び更新するかもしれません。