

0.1 操作方法

ゲームの操作は以下の入力機器のいずれかを用いる。

- キーボード
- wii リモコン
- バランスボード&wii リモコン

操作の種類は以下の通りである。

表 1: 操作方法 1

操作	キーボード	wii リモコン
加速	W	2
左右旋回	AD	<->
ジャンプ	Space	振る or 1
ブロックの設置	Enter	A
ゲーム終了	Escape	+

表 2: 操作方法 2

操作	バランスボード&wii リモコン
加速	2
左右旋回	体重移動
ジャンプ	屈伸 or 振る or 1
ブロックの設置	A
ゲーム終了	+

0.2 モジュール

0.2.1 サーバー

以下に各モジュールの外部関数を説明する

1. ネットワークモジュール

関数名	void SetupServer(int numCl, u_short port)
機能	サーバーの初期設定を行う
引数	numCl クライアント数 port ポート番号
返り値	無し

関数名	int ControlRequests(void)
機能	クライアントからのリクエストに対応する
引数	無し
返り値	1:通信継続/0:通信終了

関数名	void RunCommand(int id, char com)
機能	コマンドの実行
引数	id 送信先のクライアント ID com 送信するコマンド
返り値	無し

関数名	void TerminateServer(void)
機能	サーバーの終了処理を行う
引数	無し
返り値	無し

2. システムモジュール

関数名	const PlayerData* GetPlayerData()
機能	クライアントデータ配列の先頭ポインタを返す
引数	無し
返り値	無し

関数名	void GetClientName(int id, char clientName[MAX_LEN_NAME])
機能	クライアントの名前の取得
引数	id 送信先のクライアント ID clientName[MAX_LEN_NAME] クライアントの名前
返り値	無し

関数名	void GetPosition(int charaID, FloatPosition pos)
機能	クライアントの座標の取得
引数	charaID 受け取るクライアントの ID pos クライアントの座標
返り値	無し

0.2.2 クライアント

以下に各モジュールの外部関数を説明する

1. ネットワークモジュール

関数名	void SetupClient(char *serverName, u_short port)
機能	クライアントの初期設定を行う
引数	serverName サーバー名 u_short port ポート番号
返り値	無し

関数名	int ControlRequests(void)
機能	クライアントの制御を行う
引数	無し
返り値	1:通信継続/0:通信終了

関数名	int InCommand(char com)
機能	コマンドに対する処理を行う
引数	com コマンド
返り値	1:通信継続/0:通信終了

関数名	void TerminateClient(void)
機能	クライアントの終了処理を行う
引数	無し
返り値	無し

2. 入力モジュール

関数名	virtual void GetInput(SDL_Event)
機能	ユーザー入力を受け取る
引数	event SDL のイベント
返り値	無し

関数名	InputType GetInputType()
機能	現在の入力情報を返す
引数	無し
返り値	_Input: 現在の入力情報