テトリス作成

|  |  |
| --- | --- |
| １週 | 作成するものの話し合い。＆作業振り分け、今後の日程 |
| ２週 | ロジックの基盤（骨）を作成＆メソッドの考案 |
| ３週 | ロジックの基盤（骨）メソッドの作成（基本動作） |
| ４週 | メソッドの作成（応用動作回転や追加点の利用） |
| ５週 | 作品のプレビュー |

基盤メソッドは基本、外部出力と内部出力に分けて記入する。

例　キーボードからの入力はMove\_out

　画面上動作（ブロックがそろえば消えるなど）Move\_in

メソッド

ブロックの落下速度の調整

ブロックの回転

追加点

新しいブロックに変更（一回のみ）

次に出てくるブロックの表示

ブロックを消した時のエフェクト

1. 現在完了の動き
2. 背景の作成
3. ブロック作成（1種類のみ）
4. ブロックの回転
5. ブロックの自動落下
6. ブロックの移動（上に行き過ぎる問題あり改善の余地あり）
7. ブロックが枠外からでなくった

残り作業

1. ブロックの複数作成
2. 行がそろった場合のブロック削除
3. スコアの表示
4. 背景画像の挿入
5. 追加点の導入
6. ブロックを消した時の効果音（エフェクト類）
7. ブロック別の色分け

東本　意見・案

・対戦機能がないためスコア表示は必須だと思う。

→ブロック消去ごとにスコア追加、ゲームオーバーになるまでのタイムをスコア化など

参考資料↓

<https://developer.mozilla.org/ja/docs/Games/Tutorials/2D_Breakout_game_pure_JavaScript/Track_the_score_and_win>

・時間経過による落下スピードの変化

→スピードに変化があればゲームが単調にならないのではないかと思う。