プロトタイプ版(p版)目標

・とりあえずゲームシーンがあって一曲遊べる

作業リスト

・清水

<ノーツの制御を行う>

-ファイルから、ジャストの判定、飛んでくる向き、画像の種類、ノーツの音価の長さ(4分音符とか8分音符とか)BPMが読み込めて出現できるシステムを作る

・文

<UIのアーキタイプの作成>

-UIの挙動を作る

-曲の終了時間や進行度を表すタイマーの挙動を作る(コンポーネント)

・横田

-BPMから小節やできればノーツの長さを割り出す汎用クラスを制作。

これは画像のアニメーションでも使用できるようにしてほしい

参考URL: <https://qiita.com/tyanmahou/items/ba127b022d2781cc3e36>

-BPMに応じてアニメーションを行うコンポーネントを作成

-普通にアニメーションするコンポーネントの作成

作ったファイルは普通にフィルターに追加していいです。構成は守ってね

http://hp.vector.co.jp/authors/VA046927/tempo/tempo.html