

アイドルプロデュースゲーム(仮)

榎 芳樹

プログラムの動作

- コンソール上で実行する基本的なテキストアドベンチャーゲーム形式
 - その実行内で変化したデータをセーブファイルに出力し、
 - またデータのロードが行えるようにした
-
- 別ファイルでキャラクター毎に特定のテキストを表示できるようにする実装を行った

アイドルプロデュースゲーム(仮)

モードを選んでください

1:はじめてから

2:つづきから

3:おわる

1
ゲームを開始します

.....
あなたはどんなアイドルがお好きですか？

1:明るく前向きなアイドル

2:クールでストイックなアイドル(未実装)

3:個性的でマイペースなアイドル(未実装)

4:自分のアイドルは自分で見つける(未実装)

4:お仕事	5:ふれあい	6:ガシャ
7:アイテム	8:データ	9:セーブ

コマンドを入力してください

5

彼女に目標を聞いてみた

「私の目標ですか？もちろん、自分が辿り着けるところまでトップを目指すことです！」

=====

プロデュース2日目

アイドル名:藤井結香 テンション:☺ ファン数:1 疲労度:

「千里の道も一歩から！今日も頑張ります！」

今日の予定はとくにありません

1:イベント	2:カスタム	3:レッスン
4:お仕事	5:ふれあい	6:ガシャ
7:アイテム	8:データ	9:セーブ

コマンドを入力してください

9

セーブするファイル名を入力してください(ファイル名の最後は.datにしてください)

save.dat

構造体

- typedef struct{
- char name[TEXTDEF];
- int rank;
- int fun;
- int tension;
- int fatigue;
- int status[3];
- }IDOL;

- typedef struct{
- int play_days;
- int play_idol;
- int money;
- IDOL idol;
- }SaveData;

文字列をコピーして保存

15_c0115058.cpp

- typedef struct{
- Char text[MAX_IDOL]
[EVENT][RANDOM][TEXTDEF];
- }IDOL_TEXT;

15_c0115058.cpp

- IDOL_TEXT idoltext;
- char
*setText[MAX_IDOL][EVENT][RANDOM]={""};
- (中略)
- for(int i=0;i<MAX_IDOL;i++){
- for(int j=0;j<EVENT;j++){
- for(int k=0;k<RANDOM;k++){
- strcpy(idoltext.text[i][j][k],setText[i][j][k]);

プログラムの流れ

- setColor
 - 文字色を変更可能にする
- main→start→modeSelect→loadText
 - 開始時の文字を表示
 - テキストデータのファイルを取得
- Start→main
 - scanfで取得した文字により選択した結果をmainに返す
 - ✧3なら終了 2ならデータをロード 1ならidol_Selectに

プログラムの流れ

- `main→idol_Select→reTry→(idol_Serect→reTry→...)→main`
 - 現時点では1以外は選べない
 - 1を選んだ場合にデータをグローバル変数に書き込む
 - 選択できない数字の場合は再表示する関数`reTry`を実行
- `main→menu`
 - 関数`menu`を`while(1)`で実行し続ける

プログラムの流れ

- menu
 - グローバル変数から数値や文字列を表示する
- menu→friendship
 - 文字列を表示し、設定された数値分グローバル変数に加算する
- menu→save
 - グローバル変数のデータをまとめ、バイナリ化して.dat形式のファイルに出力する

実装できなかったこと

- 時間がなかったため、予定していた内容をあまり作り込めなかった