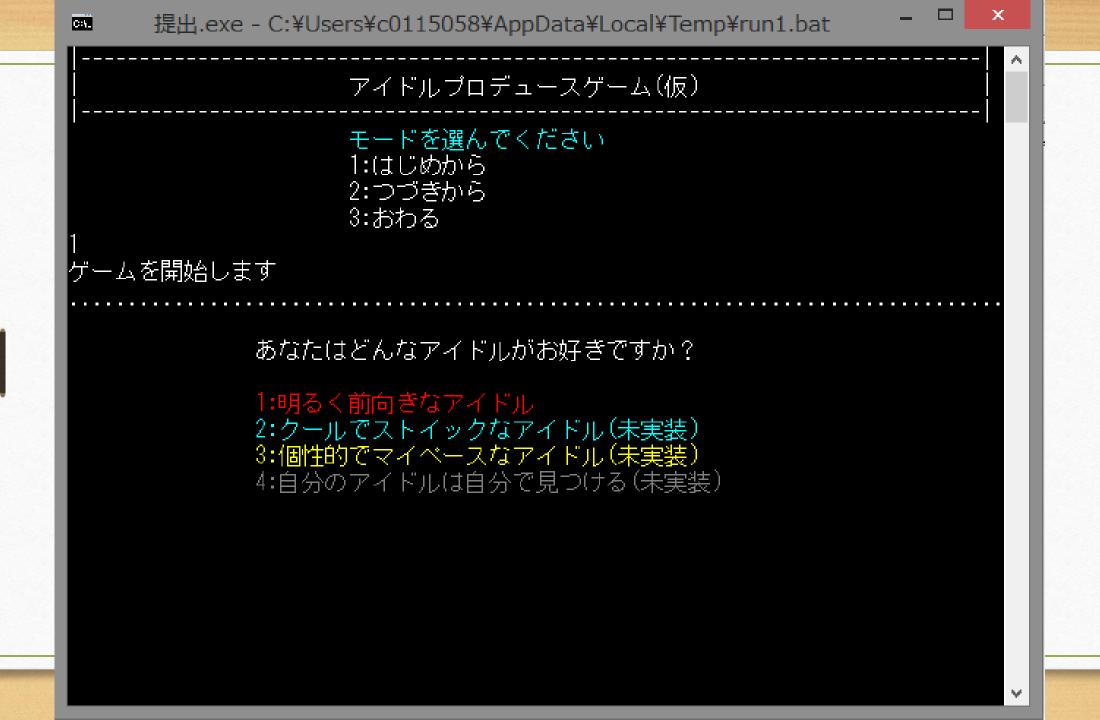
# アイドルプロデュースゲーム(仮)

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



### 構造体

```
• typedef struct{
• typedef struct{
  char
        name[TEXTDEF];
                           int play_days;
         rank;
  int
                           int play_idol;
  int fun;
  int
         tension;
                           int money;
        fatigue;
  int
                             IDOL idol;
  int
         status[3];
                           }SaveData;
• }IDOL;
```

### 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

### 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
  - トテキストデータのファイルを取得
- Start→main
  - ightharpoonup scanfで取得した文字により選択した結果をmainに返す ightharpoonup 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