情報システム実験演習１

組込みシステムプログラミング

自由プログラムテスト手順

班番号：９班

メンバー：新塘玄樹、田中俊平

自由プログラム：パックマン

テスト手順１

1. 初期状態→全画面が黒く表示されている。
2. 初期状態で「START」を押す→コース、パックマン、敵（お化け）、ドット、スコアが表示され、ゲームが始まる。
3. 初期状態で、「START」以外のボタンを押しても、何も表示されない

テスト手順２

1. パックマンが左上に表示される。
2. パックマンを矢印キーで上下左右にコースに従って動かす。
3. パックマンは動くと口をパクパクさせる。
4. 一度矢印キーを押すと壁かお化けに当たるまで、その方向に進み続ける（ほかの方向の矢印キーを押すと止まる）
5. パックマンがドットを食べるとドットが消え、スコアが加算される。
6. 壁にぶつかるとそれ以上その方向に進めなくなる。
7. お化けが座標指定した位置に表示される。
8. パックマンがドット以外を消さないか確認する。

テスト手順３

1. お化けに当たるとゲームが終了する。
2. ドットを全て食べるとゲームが終了する。
3. ゲーム終了後にスコアを表示する。
4. 「B」ボタンを押すと、初期状態に戻る。