シーン仕様書

作成者：杉山涼

シーンの構成は以下の通りです。

タイトル

ステージセレクト画面

ゲーム画面

リザルト画面

の全4つです。

各画面でのタスクは、

**タイトル画面**

ゲーム開始とゲーム終了をユーザーに選択させます。ユーザーから入力があった場合、

ゲーム開始ならばステージセレクト画面へ、終了ならばウインドウが破棄されます。

**ステージセレクト画面**

ユーザーからステージを選択されます。選択されたステージのよってそれに対応したゲーム画面へ遷移します。ステージの種類はIDで管理します。

**ゲーム画面**

実際のゲームを画面に描画します。制限時間を超えてしまった場合と、ゲームをクリアした場合は、リザルト画面へ遷移します。

**リザルト画面**

ゲーム画面でのスコア情報や残りの時間などを取得し、画面に表示させます。また、得点がたかい順にランキングをし、画面に表示させます。

Enterキーか左クリックのアクションがあればそれに対応して、タイトル画面・ステージセレクト画面に遷移します。