# ガチャシミュレーター 操作手順書

**目次**

1. **アプリの準備**
2. **ガチャを引く**
   * 1回分のガチャを引く
   * 10回分のガチャを引く
3. **結果の確認**
   * ガチャ結果の確認
   * グラフの確認
4. **エラー処理**
5. **終了方法**

**1. アプリの準備**

**1.1 初期設定**

1. Excelを開き、アプリが格納されているブックを開きます。
2. 必要なVBAコードが実装されていることを確認します（コードはプロジェクトに組み込まれているはずです）。
3. **アイテムリストの初期化**:
   * アイテムリストを初期化するには、InitializeItems サブルーチンを実行します。これにより、ガチャで使用するアイテム（SSR、SR、R）が設定されます。

**1.2 ガチャシミュレーション用シートの準備**

1. **Resultシートの確認**:
   * ガチャの結果が記録される「Result」シートを確認します。初めての場合、シートが作成され、必要な見出しが追加されます（「No」「レアリティ」「アイテム名」）。
2. **Graphシートの確認**:
   * ガチャ結果を集計し、グラフが表示される「Graph」シートも確認します。初めての場合、シートが作成され、グラフの準備が行われます。

**2. ガチャを引く**

**2.1 1回分のガチャを引く**

1. **手順**:
   * VBAエディタで、GachaOnce サブルーチンを実行します。
     + 方法: 「回す」ボタンを押して実行。
2. **確認ポイント**:
   * Result シートに1回分のガチャ結果（レアリティとアイテム名）が記録されます。
   * グラフが自動的に更新され、出現したレアリティ別のアイテム数が反映されます。

**2.2 10回分のガチャを引く**

1. **手順**:
   * VBAエディタで、GachaTen サブルーチンを実行します。
     + 方法: 「10連」押して実行。
2. **確認ポイント**:
   * Result シートに10回分のガチャ結果（レアリティとアイテム名）が記録されます。
   * グラフが自動的に更新され、10回のガチャ結果に基づいた出現数が反映されます。

**4. エラー処理**

**4.1 アイテムリストが空の場合**

* **エラーメッセージ**: アイテムリストが空である場合、ガチャを引こうとするとエラーメッセージが表示されます。
* **解決策**: アイテムリストにアイテムを追加するには、InitializeItems サブルーチンを実行し、アイテムを再設定します。