**シューティングアプリ操作手順書**

この手順書では、ゲームの起動、操作、およびデータベースの使用方法について説明します。

**1. ゲーム開始**

* ゲームを起動すると、まず「Top 5 Player Ranking」の画面が表示されます。この画面では、過去のプレイヤーのランキング（勝利数が多い順）が表示されます。
  + **Enter** キーを押すと、次の画面に進みます。

**2. プレイヤー名の入力**

* プレイヤー1とプレイヤー2の名前を入力します。
  + 画面の左側にプレイヤー1の名前入力ボックス、右側にプレイヤー2の名前入力ボックスがあります。
  + プレイヤー1が名前を入力するには、名前入力ボックスをクリックして、キーボードで名前を入力します。入力が完了したら **Enter** キーを押します。
  + プレイヤー2も同様に名前を入力します。
  + 両方の名前が入力されると、ゲームが開始されます。

**3. ゲームプレイ**

ゲームのプレイ中、以下の操作を行うことができます。

* **プレイヤー1**（赤色のキャラクター）
  + **Wキー**: 上に移動、**Sキー**: 下に移動、**Aキー**: 左に移動
  + **Dキー**: 右に移動、**スペースキー**: 弾を発射
* **プレイヤー2**（青色のキャラクター）
  + **Iキー**: 上に移動、**Kキー**: 下に移動、**Jキー**: 左に移動
  + **Lキー**: 右に移動、**Enterキー**: 弾を発射

プレイヤーはそれぞれ移動しながら、相手プレイヤーに向けて弾を発射して戦います。

* **衝突判定**: 弾が相手のキャラクターに当たると、相手のHPが10減少し、発射したプレイヤーのスコアが1増えます。
* **ゲームオーバー**: いずれかのプレイヤーのHPが0以下になるとゲームが終了し、勝者が表示されます。

**4. リザルト画面**

ゲームが終了すると、勝者（Player 1またはPlayer 2）が表示されます。また、**Rキー**を押すことでゲームを再スタートできます。**Qキー**を押すとゲームを終了し、データベースに勝利結果が保存され、ランキングが更新されます。

* **Rキー**: ゲームを再スタートする
* **Qキー**: ゲームを終了する

**5. データベース操作**

ゲームでは、プレイヤー情報や試合結果がPostgreSQLデータベースに保存されます。

**プレイヤー情報保存**

* ゲーム開始時に、プレイヤーの名前がデータベースに保存されます（save\_player\_info関数）。

**スコア・勝利数の更新**

* 各試合終了後、プレイヤーのスコアと勝利数が更新され、データベースに保存されます（update\_score関数）。

**試合結果保存**

* ゲームが終了すると、試合結果（勝者、スコアなど）がデータベースに保存されます（save\_match\_result関数）。

以上がゲームの操作手順となります。