

逆マイノスティーパー

メンバー E1516 甲木晴人
E1517 黒木保
E1518 小池健文



役割

役割

E1516 甲木晴人

➤問題作成とデザイン

E1517 黒木保

➤アルゴリズムの作成

E1518 小池健文

➤ゲームの描画、実装

UML 图

A large, pixelated red Swastika symbol is centered on a white background with a light gray grid. The symbol is composed of thick, blocky red lines. In the center of the Swastika, there are several small, colorful rectangular blocks: a blue one at the top, a yellow one at the bottom, a green one on the right, and an orange one on the left.

機能

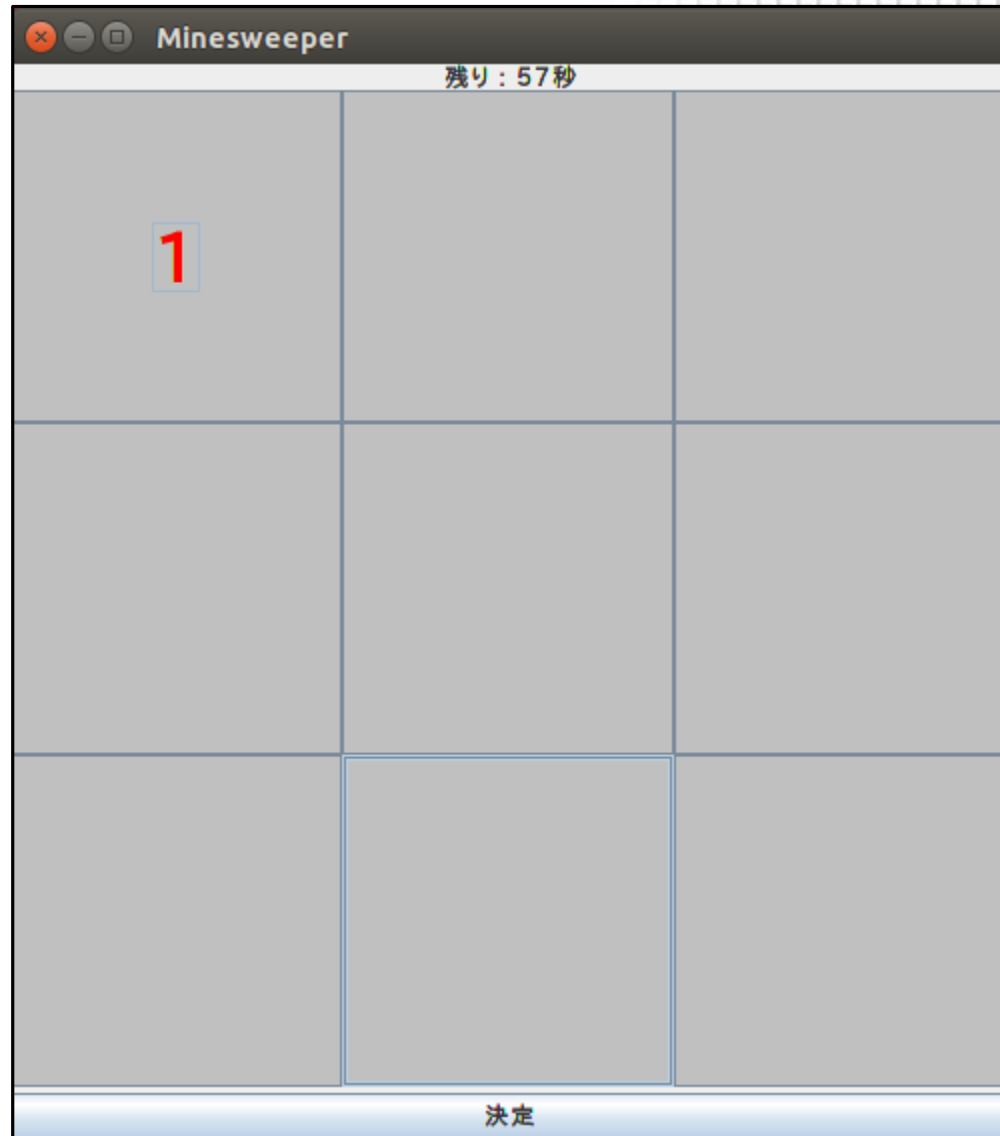
スタート画面



Startクラスで実装

- スタートボタンを押すと問題に進む

問題画面



Problem, Drawクラスで実装

Problemクラス

- Warehouseクラスから問題データを取ってきて設定

Drawクラス

- 問題データをもとに描画

決定ボタンを押す

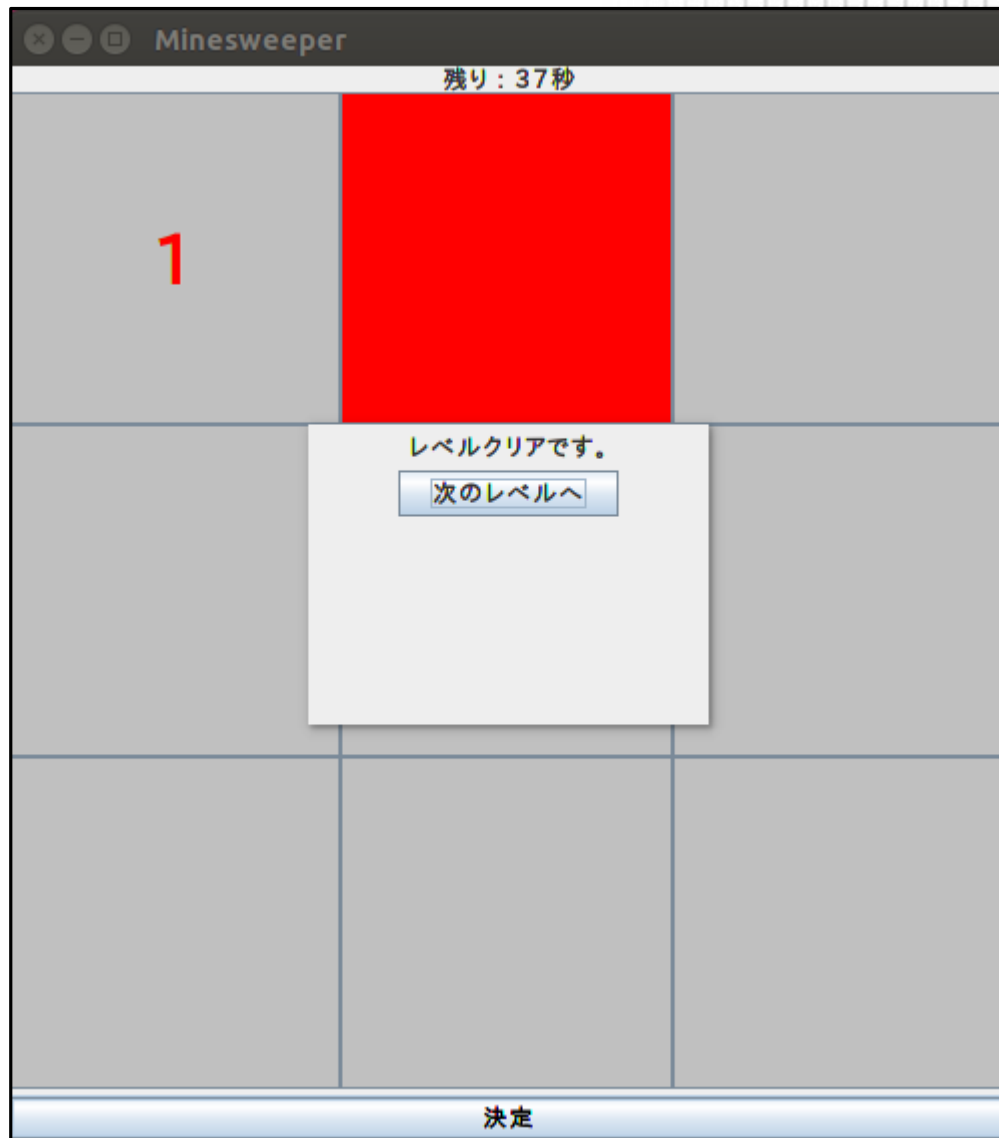
正解なら...

➤ 次の問題に

不正解なら...

➤ 遷移しない

ポップアップ画面



Popupクラスで実装

Popupクラス

- 正解or制限時間オーバーしたら描画

正解の場合

➤ ボタンを押すと次の問題へ

不正解の場合

➤ ボタンを押すとスタート画面へ



セールスポイント

ルール


問題の種類

- ・ レベル1~4をそれぞれランダムで出題
- ・ 数字が書いてある周りのマスを数字の同じ色で同じ数塗りつぶす

制限時間60秒

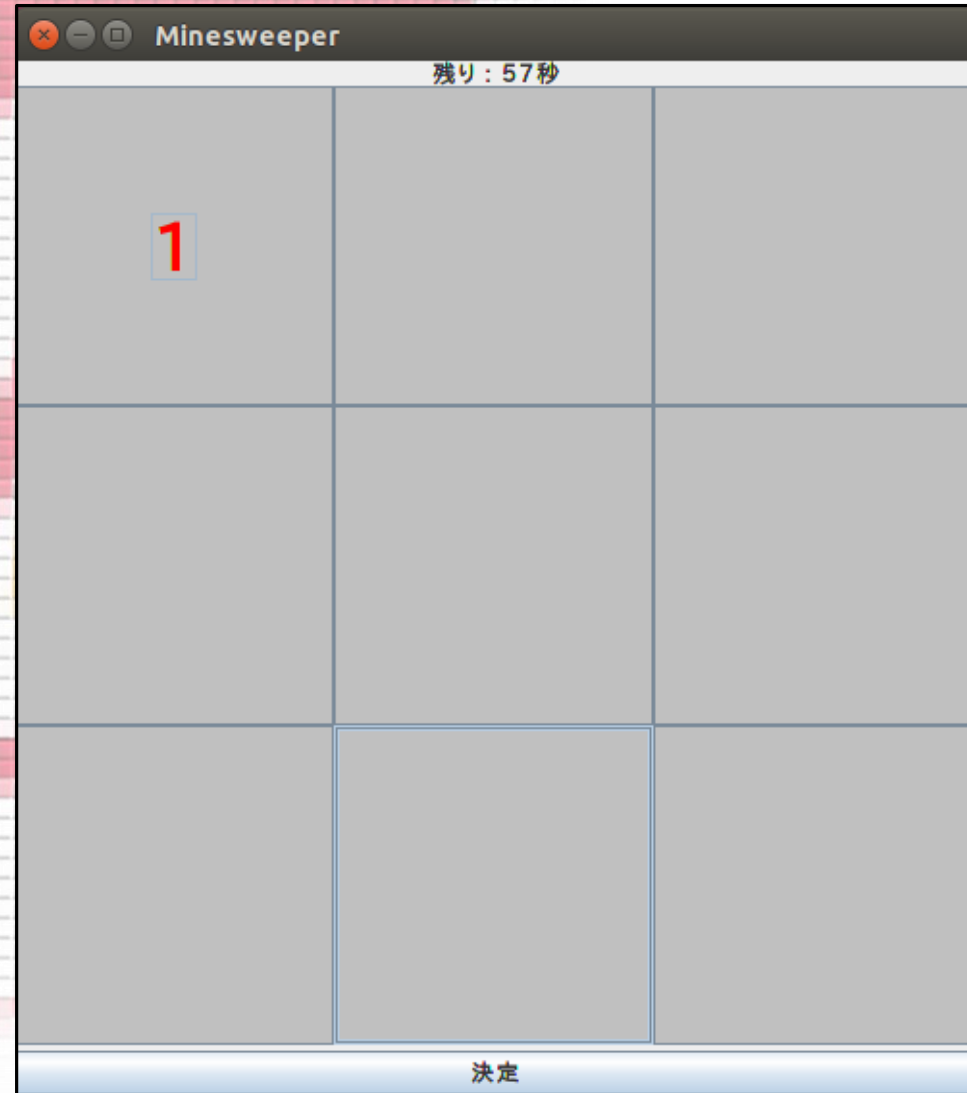


普通のマインスイーパーじゃない！！！！



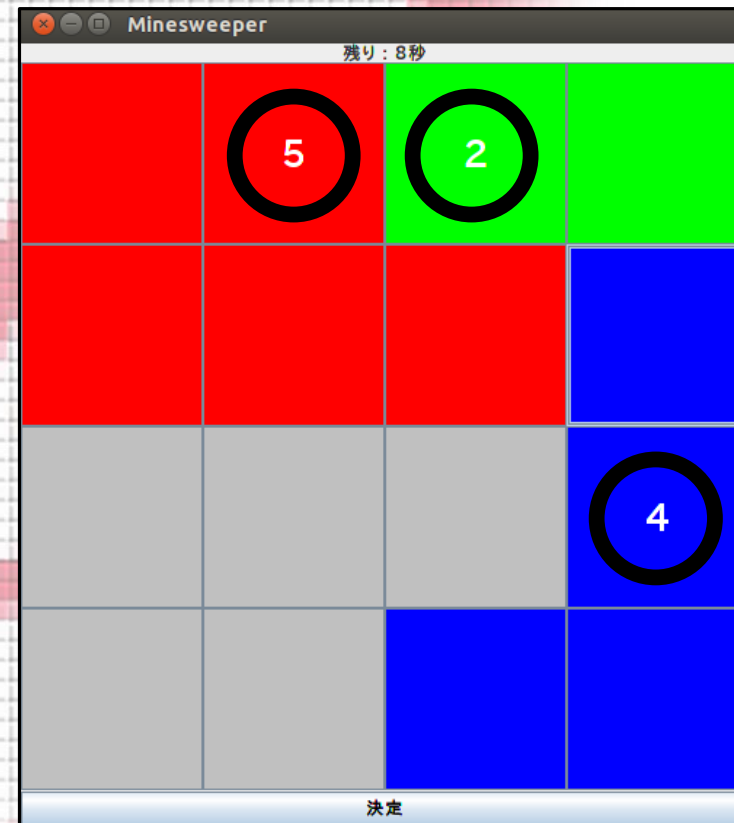
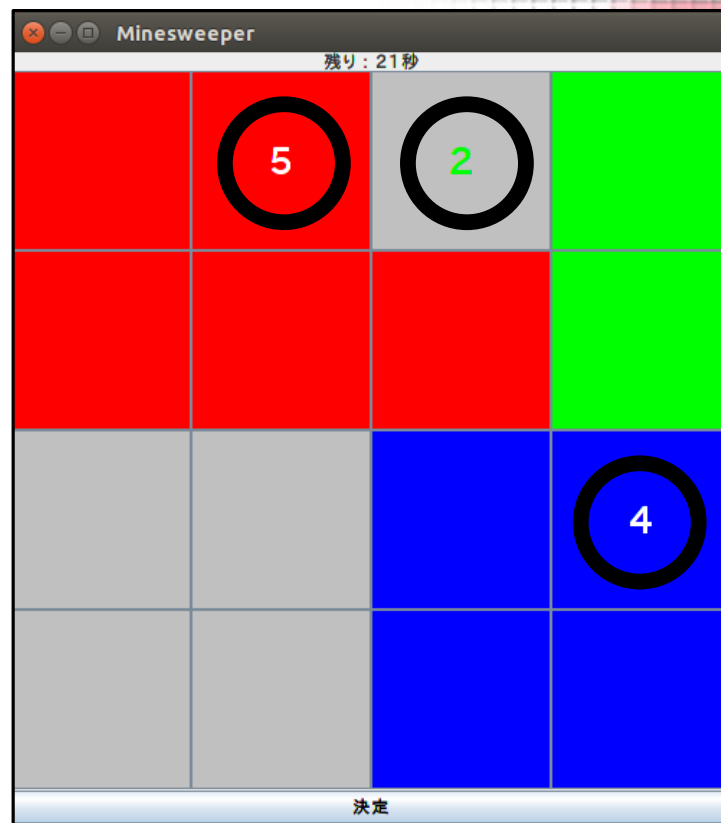
ゲームの流れ

ゲームの流れ(1)



ゲームの流れ(2)

解答例

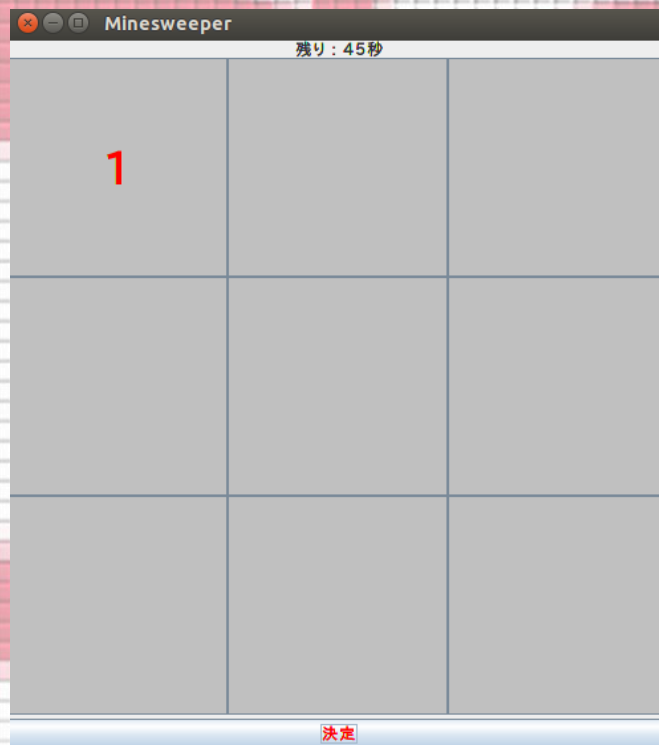


ゲームの流れ (3)

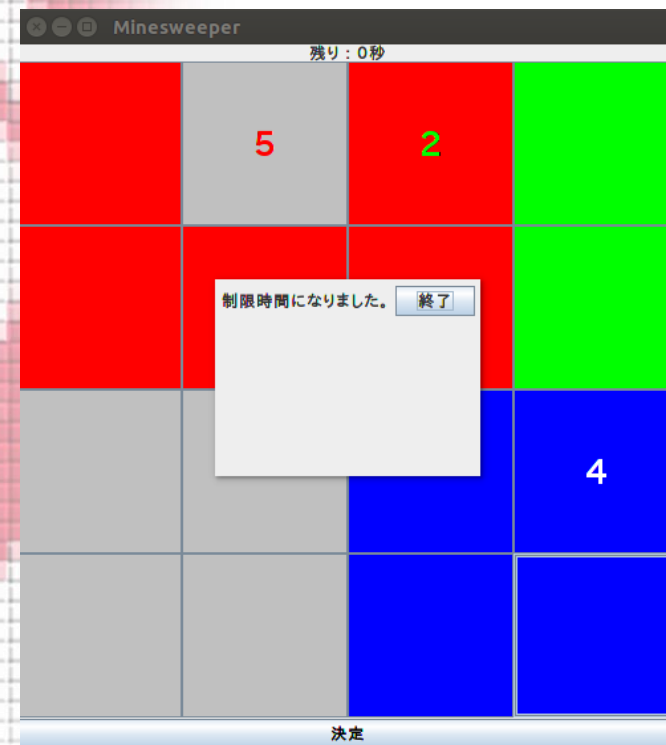
正解



不正解



ゲームオーバー



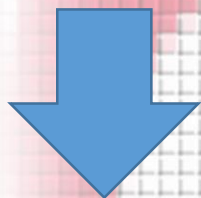


今後の課題

今後の課題

問題の数に限りがある。

見た目がデフォルトのまま



問題作成モード！

デザインをもっとよくしたい