

[アームレスリングゲーム] の開発

顧客 T00CS050 望月 駿之介

開発 & 提出 T00CS015 菊池 零音

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
1	ユーザとしてスタート画面を表示してほしい。なぜならゲーム選択をしたいからだ。	スタート画面を表示し、「PVP」「PVE」「ランキング」「遊び方」の選択肢を選べるようにする	2	完了
2	ユーザとしてリザルト画面を表示してほしい。なぜならゲームの勝敗を知りたいからだ。	ゲームの勝敗を表示する画面を作成する	2	完了
3	ユーザとしてゲーム画面に、プレイヤー同士が手を握り合ってアームレスリングをしている状況を表示してほしい。なぜなら視覚的要素によってユーザにゲームの楽しさを感じてほしいからだ。	腕の画像を表示させる	2	完了
4	ユーザとして対戦形式を決めさせてほしい。なぜなら一人対戦や二人対戦を楽しみたいからだ。	「PVE」「PVP」を選択できるようにする	1	完了
5	一人対戦の場合、レベルによってCPUの強さを変えてほしい。なぜならゲーム性を高めて、簡単にユーザが勝てないようにするためだ。	「PVE」を選択した場合、次にCPUのレベルを選択する画面を作成する	1	完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
6	二人対戦の場合、ユーザとしてプレイヤー名を入力させてほしい。プレイヤーの区別をしたいからだ。	「PVP」選択時に、2人のプレイヤー名を入力できるようにする	3	完了
7	ユーザとしてゲームのカウントダウンを表示してほしい。なぜならいつからゲームが始まるかを知りたいからだ。	ゲーム画面に移動したとき、ゲーム開始のカウントダウンを行う	2	完了
8	ユーザとしてキーの連打によって「連打勢力バー」の状況が変化してほしい。なぜならゲームの根幹だからだ。	ゲーム時に、特定のキーを連打すると「連打勢力バー」を変更するようにし、バーがたまつたら入力を受けつけないようにする	2	完了
9	ユーザとして制限時間を設定してほしい。なぜならゲームの勝敗にかかわる条件になるからだ。	制限時間終了時に、「連打勢力バー」が多い人が勝利となるようにする	2	完了
10	ユーザとして一定間隔で「連打勢力バー」の中身を隠してほしい。なぜならバーの中身が見えなくなることによる楽しさを体感したいからだ。	ある一定の間隔で「連打勢力バー」を見えないように隠す。	4	完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
11	ユーザとしてゲーム画面では、プレイヤー名や制限時間、連打勢力バーを表示してほしい。なぜならゲームを行う上で必須だからだ。	「プレイヤー名」「制限時間」「連打勢力バー」を表示する	2	完了
12	プログラムを学ぶ学生として、ボスが来た画面を実装してほしい。なぜなら状態遷移も出るの実装法を習得するためだ。	特定のキーを押すと「仕事中のような画面」を表示する機能が欲しい	2	完了
13	ユーザとして過去の上位成績の一覧が欲しい。なぜならJavaでのファイル操作に慣れるためだ。	ゲーム終了時に、過去10件分の勝敗履歴をテキストファイルに格納し、ランキング画面で表示できるようにする	4	完了
14	ユーザとして最初に遊び方を表示してほしい。なぜなら操作方法を知りたいからだ。	遊び方を表示する画面を作成する	1	完了
15	ユーザとしてアームレスリングしている状況にモーションを付けてほしい。どちらが勝ちそうなのかを視覚的要素によっても知りたいからだ。	腕の画像を表示させて「連打勢力バー」の状況に合わせて画像を変更する	3	完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
16	ユーザとしてゲームの世界観が一貫して存在してほしい。なぜならゲームの内容を世界観を通して体感したいからだ。	ゲーム画面やUIなどの見た目や世界観を統一する	3	完了
17	ユーザとして見やすさやデザイン性などを重視してほしい。なぜならゲームを操作するうえで、使いやすさはユーザの満足度につながるからだ。	ゲーム画面やUIの世界観を保つつつ見やすいデザインにする	3	完了
18				
19				
20				