

[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、バーがたまっ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「仕事中的ような画面」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の世界観を保ちつつ 見やすいデザインにする | 3 | 完了 |
| 18 | | | | |
| 19 | | | | |
| 20 | | | | |