

ガチャ仕様

2016/11/28

起動

1. コマンドラインから起動する

```
$ php gacha.php
```

2. オプションとしてガチャ回数を 1～10 の整数で指定できる

(ア) 実行例

```
$ php gacha.php
```

```
$ php gacha.php 10
```

(イ) オプションを省略した場合、ガチャ回数は 1 とする

(ウ) オプションに 1～10 以外の整数、または整数以外の値が指定された場合はエラー表示を行いプログラムを終了する。

- ① エラー文言例

「オプションには 1～10 の整数を指定してください」

- ② エラー文言は意味が伝われば変更しても良い

3. オプションとして文字列“inventory”が指定された場合は現在所持しているキャラクター名、またキャラクター数の一覧を表示する（詳細は「所持キャラクター」の項を参照）

(ア) 実行例

```
$ php gacha.php inventory
```

排出キャラクター

1. 排出するキャラクターのデータ、確率はデータベース内に保持する
2. 排出するキャラクターは次の 10 種類

A) SR (Super Rare)

- ① バハムート (ID101)

B) R (Rare)

- ① イフリート (ID201)
- ② シヴァ (ID202)
- ③ タイタン (ID203)

C) N (Normal)

- ① チョコボ (ID301)
- ② デブチョコボ (ID302)
- ③ モーグリ (ID303)
- ④ カーバンクル (ID304)

⑤ ケットシー (ID305)

⑥ サボテンダー (ID306)

3. 今回、排出する確率は以下のようにする

A) SR 6%

① バハムートの確率は 6%

B) R 24%

① イフリートの確率は 8%

C) N 70%

① チョコボの確率はおよそ 11.6%

4. 同一のキャラクターが複数排出されても良い

例:

```
$ php gacha.php 5
```

1 回目 N チョコボ (ID301)

2 回目 R シヴァ (ID202)

3 回目 N チョコボ (ID301)

4 回目 N チョコボ (ID301)

5 回目 N チョコボ (ID301)

表示

1. 排出されたキャラクターは次のように表示する

《ガチャ回数》 《レアリティ》 《キャラクター名》 (《ID》)

(ア) 項目間は半角スペースで区切る

(イ) 行末では改行(¥n)を行う。

2. 表示例

```
$ php gacha.php 2
```

1 回目 N チョコボ (ID301)

2 回目 R シヴァ (ID202)

所持キャラクター

1. 表示

(ア) 起動時にオプション”inventory”が指定された場合は次のように表示する

《レアリティ》 《キャラクター名》 (《ID》) 《所持数》 体

(イ) 所持数が多いものから順番に表示する

① ただし起動時にオプション”inventory”に続き “reality”が指定された場合は レアリティの高い物から順番に表示する

(ウ) 所持数が 0 の物は表示しない

(エ) 項目間は半角スペースで区切る

(オ) 行末では改行(¥n)を行う。

2. 表示例

```
$ gacha.php inventory
```

N チョコボ (ID301) 30 体

R シヴァ (ID202) 1 体

```
$ gacha.php inventory reality
```

R シヴァ (ID202) 1 体

N チョコボ (ID301) 30 体

3. 記録

(ア) 排出ログとは別に、これまでにガチャから取得したキャラを現在何体持っているか管理する

(イ) ガチャを引いたタイミングで記録を行う

(ウ) データはデータベース内に保持する

排出ログを記録

1. プログラム終了前に次のログをデータベースに記録する

(ア) ガチャ排出ログ

① 以下の項目を記録する

1. 起動日時 (YYYY-MM-DD hh:mm:ss) ※日本時間

2. 排出カードの ID

(ア) 複数排出した場合は、カンマで区切る

例

ID101,ID201,ID201,ID202

(イ) 最初に排出した物ほど左側にくる

(イ) 実行例 (記録例)

```
$ php gacha.php 2
```

1 回目 N チョコボ (ID301)

2 回目 R シヴァ (ID202)

以上