プロジェクト名（　　　　　　　　人狼ドッチ　　　　　　　　　　　）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| チーム名 | 人狼ドッチ | | リーダー | *K19093* | *福本光重* |
| メンバ１ | *K19093* | 福本光重 | メンバ２ | K19100 | 松永一希 |

報告日　令和　　２年　　７月　２８日

１．プロジェクトの概要

* 目的：

・人狼ドッチのゲームアプリケーションの開発

・SwiftでiOSアプリを開発する

・GitHubをある程度使いこなす

・長期プロジェクトのスケジュール管理

* 方法：

・Xcodeを使用しSwiftでプログラムを構築する

・実機でテストを行う（iPod Touch 7）

２．プロジェクトの特徴

* アピールポイント

1)ユーザビリティに特化したアプリケーション

2)スマホ１台で8人までプレイ可能（元々カードゲームなので場所を取る）

3)人狼特有の心理戦と短時間で行える手軽さ、繰り返し行うことでさらにハマる

* 組み込む機能

1)カードを視覚的に表示する

2)カードにアニメーションをつける

3)タイマー

4)ゲームのルールの導入

* 使用する技術

1)Swift (Xcode)

2)GitHub

３．参考にした類似物

* 人狼ジャッジメント
* ワンナイト人狼

４．全体のスケジュール

* 8月中に、SwiftとGitHubの勉強
* 9月から開発開始
* 10月20日までにデモ版（簡易版）の完成
* 11月10日（第8回）で完成→最終報告より２週間早い
* 人狼　裏切り者
* 市民　占い師
* 警察　DJ
* おばけ

５．画面遷移図（各モジュールの関係図）

プレイヤー名入力

プレイヤー人数

役職内訳

人狼ドッチ

プレイヤー１

人狼×２

占い師×１

裏切り者×１

3人

Start

プレイヤー２

ｖ

OK

Rule

GameStart

Back

８人

Back

Back

Rule

OK

人狼

あなたは街に潜む人狼。追放されなければ〜

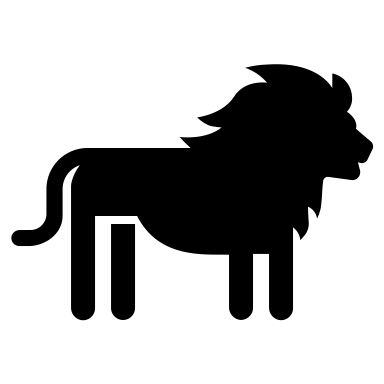
市民

あなたは善良な市民。

人狼を追放すれば〜

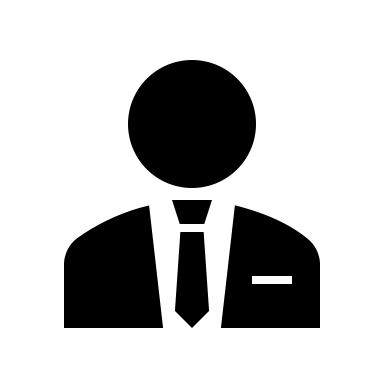
あなたの役職は

このプレイヤーに端末を渡してください





人狼



プレイヤー１

OK

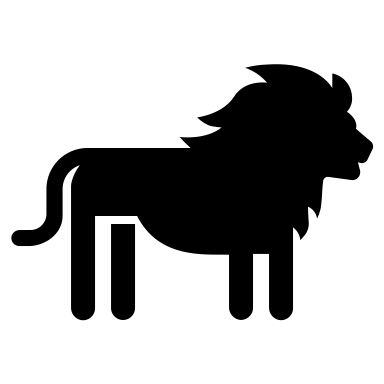
Enter

市民

メインカードを選んでください

OK

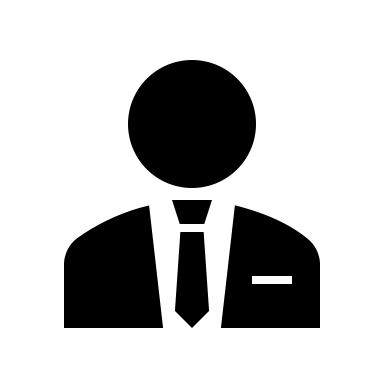
OK



×人数分

人狼

メインカードは人狼でよろしいですか？



市民

OK

占い師

誰か１人のメインカードを確認できます

早朝のアクション

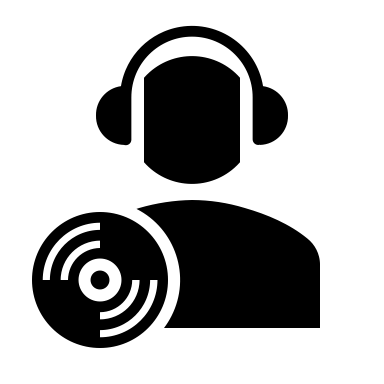
プレイヤー１のメインカードは

このプレイヤーに端末を渡してください

メインカードに人狼を選んだ方と占い師を選んだ方は〜です。それ以外の方は〜

プレイヤー１





プレイヤー２

DJ

プレイヤー３

プレイヤー１

OK

Enter

OK

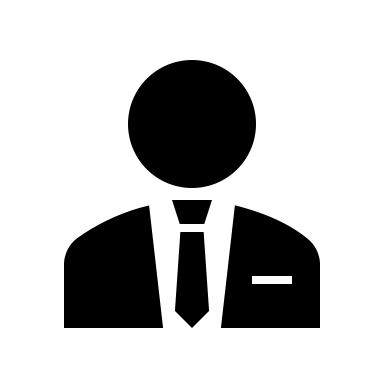
それ以外

人狼

メインカード

それでは議論を始めます

メインカードに人狼を選んだのは



市民チームは、だれが人狼かを探ります。人狼チームやおばけは、市民や能力者になりすまします。周りをうまく説得して、信頼を集めましょう。

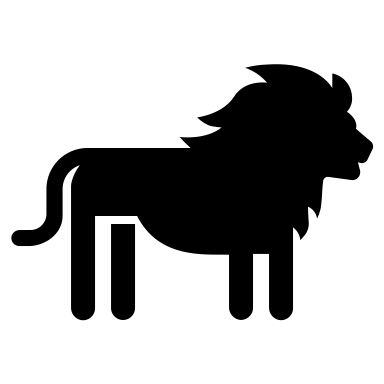
プレイヤー１（自分）

プレイヤー２

市民

サブカード

OK



OK

人狼

OK

TIME

００：００

夜のアクション

プレイヤー２

裏

プレイヤー１

裏

メイン　サブ

メインカードに警察を選んだ方は〜です。

DJを選んだ方は〜です。

裏

裏

メイン　サブ

プレイヤー４

裏

裏

プレイヤー３

メイン　サブ

裏

裏

OK

メイン　サブ

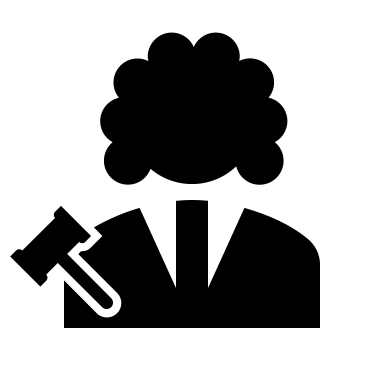
FINISH

警察のアクション

プレイヤー１のサブカードは

誰か１人のサブカードを確認できます

全員が目を閉じたあと、進行役の人がOKボタンを押して、警察の方は１５秒以内にアクションをしてください。



おばけ

プレイヤー１

プレイヤー３

プレイヤー２

OK

残り○秒

残り１５秒

DJのアクション

警察をメインカードに選んだ人はいないので、この状態で１５秒待つ

全員が目を閉じたあと、進行役の人がOKボタンを押して、DJの方は１５秒以内にアクションをしてください。

DJをメインカードに選んだ人はいないので、この状態で１５秒待つ

OK

誰か１人のメインカードとサブカードを入れ替えます。

プレイヤー１のメインカードとサブカードを入れ替えました。

それでは最後の議論を始めます

議論のあとに追放投票を行います。

プレイヤー１

プレイヤー２

プレイヤー３

残り○秒

残り１５秒

人数分

メイン　サブ

裏

裏

プレイヤー２

メイン　サブ

裏

裏

プレイヤー１

００：００

TIME

プレイヤー１の投票

これから投票を行います。

人狼が追放されると、市民チームの勝ち、市民（裏切り者含む）が追放されると人狼チームの勝ち、おばけが追放されると、おばけの１人勝ちとなります。

また、メインカードに人狼がいないと思う場合、平和村に投票することができます。全員が平和村に投票すると、市民チームとおばけの勝利となります。

投票

プレイヤー１

投票

プレイヤー２

投票

平和村

プレイヤー４

裏

裏

プレイヤー３

メイン　サブ

裏

メイン　サブ

裏

FINISH

OK

勝敗のQ＆Aという別ページにするかも

投票の結果、プレイヤー１が追放されました。

市民チームor人狼チームorおばけの勝利です。

メイン　サブ

OK

表

表

プレイヤー１

表

表

プレイヤー２

表

表

プレイヤー３

Home

* 作業分担

タイトル画面から早朝のアクションまでの前半と

最初の議論から勝利画面までの後半の二分割の予定

６．各画面の内容（各モジュールの機能説明）

| 画面デザイン  モジュールの目的 | 要素 | 各要素の動作 |
| --- | --- | --- |
| ホーム  Start  人狼ドッチ  Rule | * スタートボタン * ルールボタン | * スタートボタン：スタート * ルールボタン：ルール画面へ |
| 3人  プレイヤー人数  ８人  Back | * ３人〜８人ボタン * バックボタン | * ３人〜８人 * 一つ前の画面に戻る |
| 役職内訳  人狼×２  占い師×１  裏切り者×１  OK  Back |  | * ↓役職一覧 * 人狼 * 市民 * 裏切り者 * 占い師 * 警察 * DJ * おばけ |

| 画面デザイン | 要素 | 各要素の動作 |
| --- | --- | --- |
| プレイヤー名入力  プレイヤー１  プレイヤー２  GameStart  Back | 人数分のテキストボックスを用意する | テキストボックスに入力がない状態でゲームスタートを押すと、ポップアップを出す |
| このプレイヤーに端末を渡してください  ユーザー  プレイヤー１  Enter | プレイヤーの画像は図のような画像で統一する | エンターを押して進む |
| あなたの役職は  OK  人狼  市民  オフィス ワーカー  ライオン | 各役職の画像を用意する必要あり | OKで次の画面へ |
| 人狼  あなたは街に潜む人狼。追放されなければ〜  市民  あなたは善良な市民。  人狼を追放すれば〜  OK | 文字で役職について説明。 | OKで次の画面へ |
| OK  OK  メインカードを選んでください  ライオン  オフィス ワーカー  人狼  市民 | どちらかのボタンを押して画面遷移 | 重要な選択なので、OKボタンを押したらポップアップを表示する |
| 早朝のアクション  OK  メインカードに人狼を選んだ方と占い師を選んだ方は〜です。それ以外の方は〜 | 人狼の顔合わせ、占い師の占いターン、それ以外は、選んだメインカードと、サブカードを再確認する | OKで次へ |
| メインカードに人狼を選んだのは  プレイヤー１（自分）  プレイヤー２  OK | 自分を含めて表示する。 |  |
| メイン　サブ  裏  裏  プレイヤー４  メイン　サブ  裏  プレイヤー２  裏  TIME  ００：００  プレイヤー１  裏  裏  メイン　サブ  プレイヤー３  裏  裏  メイン　サブ  FINISH | * 一分プラスボタン * 一分マイナスボタン * FINISHボタン | * 初期値は５分 * タイムアウトになると自動で次の画面へ * FINISHボタンで強制的に次の画面へ |
| 全員が目を閉じたあと、進行役の人がOKボタンを押して、警察の方は１５秒以内にアクションをしてください。  OK  警察のアクション | この説明文については、もっとわかりやすく説明したい。 | OKボタンを押した直後に、警察の人は目を開けて端末を操作する。 |
| 残り１５秒  プレイヤー３  プレイヤー２  プレイヤー１  誰か１人のサブカードを確認できます | １５秒経過すると自動でDJのアクションの説明画面へ遷移 |  |
| プレイヤー１のサブカードは  残り○秒  おばけ  裁判官 | １５秒経過すると自動でDJのアクションの説明画面へ遷移 |  |
| 警察をメインカードに選んだ人はいないので、この状態で１５秒待つ | 警察をメインカードに選んだ人がいない場合は、この画面に遷移する | １５経過すると自動で次の画面へ遷移。 |
| DJのアクション  全員が目を閉じたあと、進行役の人がOKボタンを押して、DJの方は１５秒以内にアクションをしてください。  OK | この画面へ遷移したときに音を鳴らして合図を送るか、みんなでカウントする。  DJのアクションも警察と同じ |  |
| これから投票を行います。  人狼が追放されると、市民チームの勝ち、市民（裏切り者含む）が追放されると人狼チームの勝ち、おばけが追放されると、おばけの１人勝ちとなります。  また、メインカードに人狼がいないと思う場合、平和村に投票することができます。全員が平和村に投票すると、市民チームとおばけの勝利となります。  OK | 投票前の説明画面は、必要だが、作っていくうちに説明が長くなりそうなら、  必要に応じて別ページを作る |  |
| 投票  プレイヤー１  投票  プレイヤー２  プレイヤー１の投票  平和村  投票 | 匿名で投票を行う。 |  |
| 投票の結果、プレイヤー１が追放されました。  OK | 一枚画面をかませる |  |
| 表  表  メイン　サブ  プレイやー１  Home  市民チームor人狼チームorおばけの勝利です。 | 各プレイヤーの役職を表示する。  ホーム画面へ戻る |  |