企画書

5422007 千本木悠 5422009 本江拓海 5422020 池田悠星

内容: シューティングゲーム

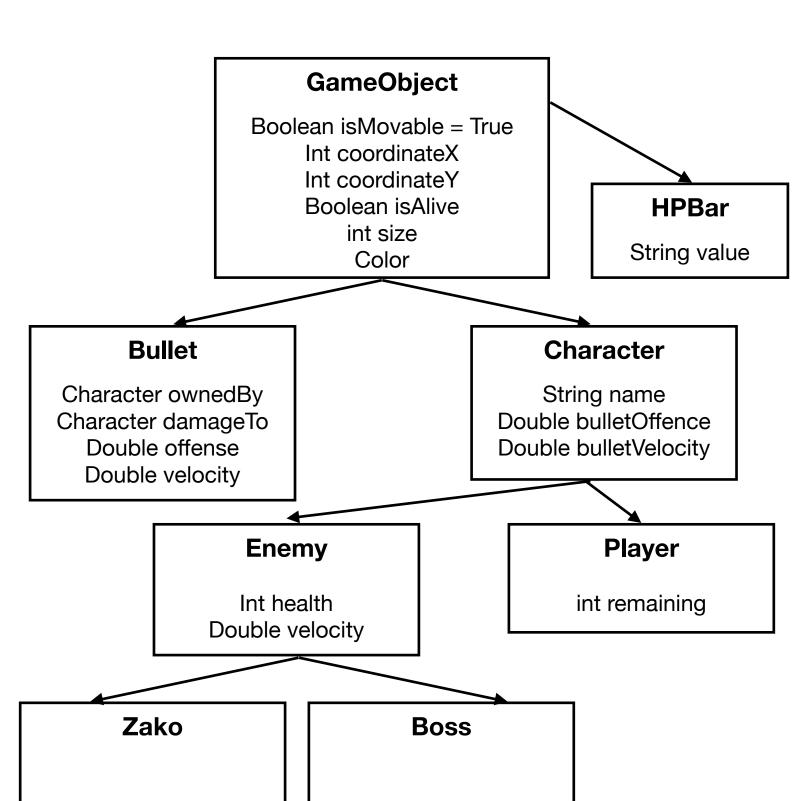
UML図, 目標イメージ: 次ページ以降参照

UML図

全ての矢印は継承関係 を表す

Main

GameObject[] objects



前ページの各クラスおよびフィールドの説明

Main: ゲームオブジェクトを管理する

objects ゲームに登場するすべてのオブジェクト

メインループ内で全オブジェクトについて二重ループを回し、ぶつかっているか走査

GameObject: ゲームのオブジェクト

isMovable 動くかどうか

coordinateX x座標

coordinateY y座標

isAlive 表示するか

Size サイズ

Color 色

メソッド

Static Create(): インスタンスを作る 各フィールドに対するゲッタとセッタ

HPBar: HPバー

value 値

Character: 登場するキャラクター

name 名前

bulletOffense 弾の攻撃力

bulletVelocity 弾の速度

メソッド

Shoot(Character damageTo, double offense, double velocity): 弾を打つ Bulletインスタンス生成 collided(GameObject collidedWith): あるGameObjectとぶつかったときに、Mainから呼ばれる

Bullet: Characterが打つ弾ーつーつ

ownedBy 誰が打った弾か

damageTo 誰にダメージを与えるか EnemyまたはPlayer

offense 攻擊力

velocity 速度

Enemy: 敵キャラクター

Zako

Boss

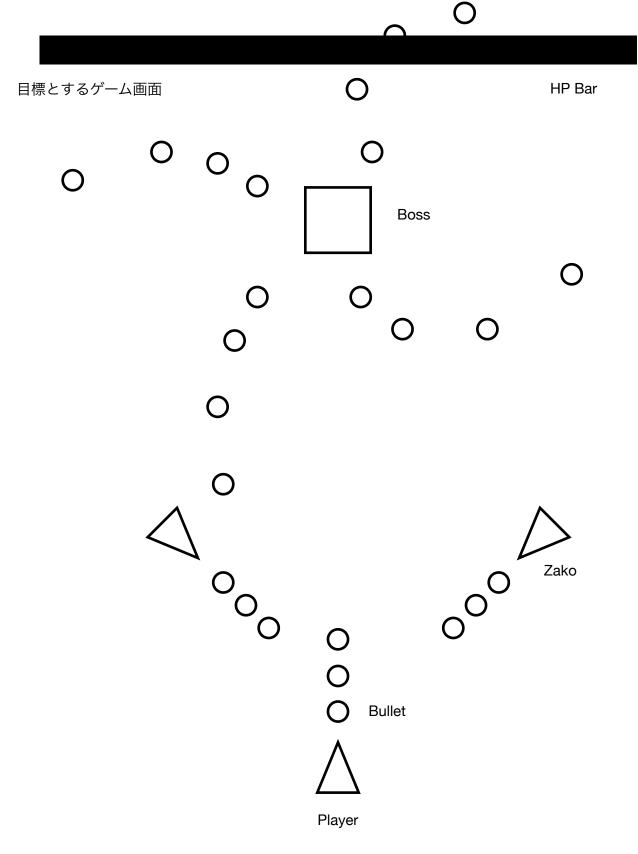
health 体力

velocity 動く速度

Player: プレイヤー

remaining 残機数

備考: マウスで動かす



残機: 3