

# API仕様書

API仕様 Position	
constructor	コンストラクタです。posXとposYを設定します。
setPos	posXとposYを設定します。
setX	posXを設定します。
setY	posYを設定します。
getPos	posXとposYを一次配列で返します。[x,y]
getX	posXを返します。
getY	posYを返します。

API仕様 Object	
constructor	コンストラクタです。サイズと重さ、スコア、タグ、位置を設定します。
setSize	sizeを設定します。
getSize	sizeを返します。
setWeight	weightを設定します。
getWeight	weightを返します。
setScore	scoreを設定します。
getScore	scoreを返します。
setTag	tagを設定します。
getTag	tagを返します。
setPos	posを設定します。
getPos	posを返します。
draw	ctxにObjectを描画します。
marge	size, weight, score, tagを次のレベルに設定しposを設定します。レベルが最大の場合は削除します。

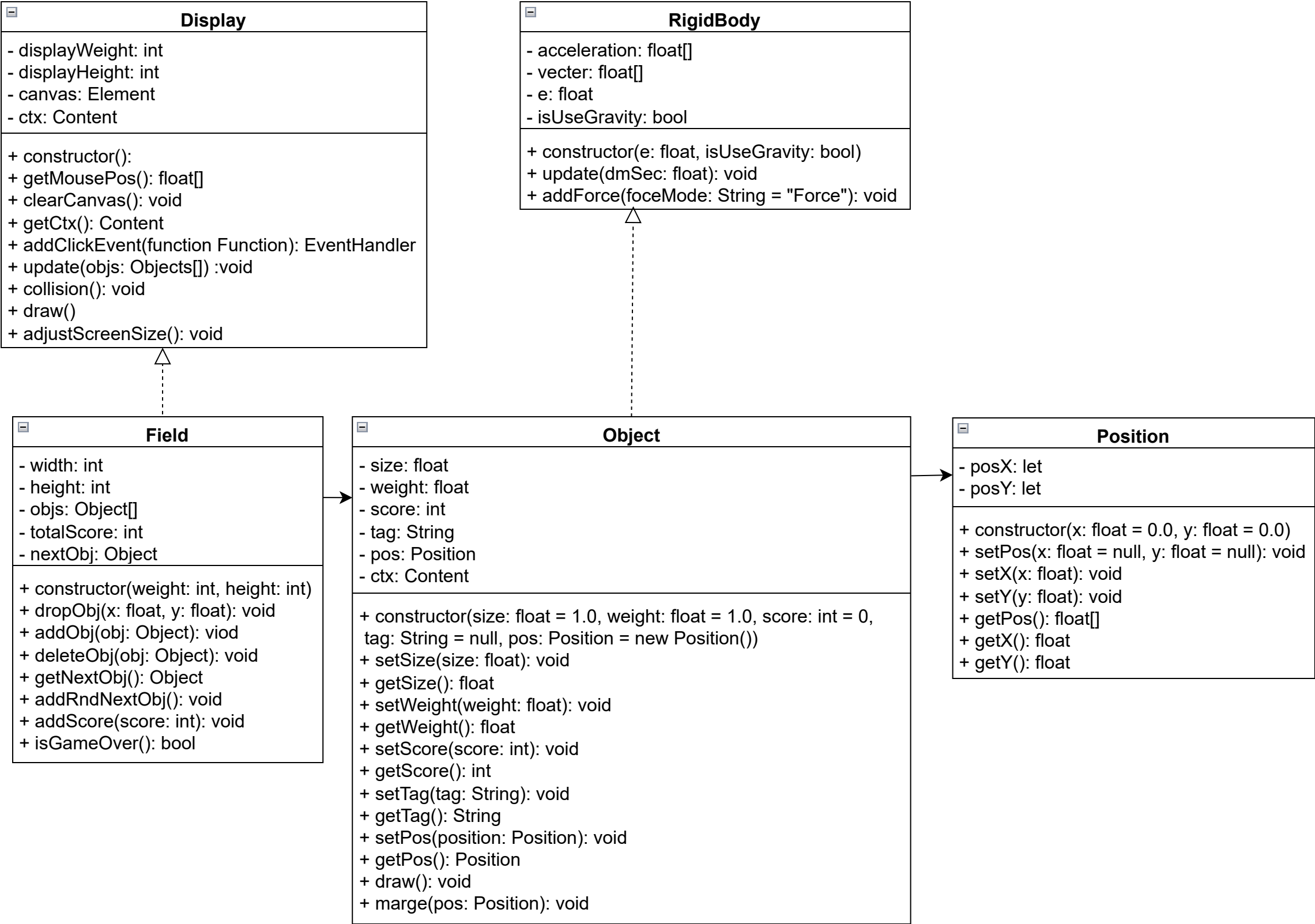
API仕様 Field	
constructor	コンストラクタです。幅と高さの初期化とDisplayのaddClickEventにdropObjを追加します。
dropObj	次のobjを指定された座標に追加し、次に出現予定のobjectを更新します。
addObj	objsにobjを追加します。
deleteObj	objsからobjを削除します。
getNextObj	nextObjを返します。
addRndNextObj	確率的に偏りのある乱数でnextObjを更新します。
isGameOver	objsが容器内からはみ出していないかを返します。

# API仕様書

API仕様 Display	
constructor	コンストラクタです。全メンバの初期化を行います。
getMousePos	マウスのx座標とy座標を一次配列で返します。 [x,y]
clearCanvas	canvas要素に描画されているものをすべて削除します。
getCtx	ctx要素を返します。
addClickEvent	クリックイベントが発火した際に、呼び出される関数を追加します。
update	objsの経過時間後の動きを演算します。
collision	obj同士の衝突を検知し、演算をします。
draw	objsの描画を行います。
adjustScreenSize	canvas要素を画面に合わせるように調整します。

API仕様 RigidBody	
constructor	コンストラクタです。反発係数eと重力使用の有無を設定します。
update	与えられた単位ミリ秒間での移動挙動を演算します。
addforce	外力を与えます。foceModeにForce/Impulseを設定できます。

# クラス図



# アクティビティ図

