

用語

- キャラクターが 1 マス動くために必要な時間を 1 ターンと呼ぶ

実装する

- NPC の上に石を配置させない
 - 後々のことを考えると配置する瞬間のキャラ位置で判定
- やり直しボタンでユーザプログラムを保持する
 - プログラムを xml 形式でローカルストレージに保持させる(たぶんできる)
- ギミックを実装する
 - 優先度 1
 - 移動出来るか、出来ないかが N ターンごとにトグルする
 - 1 マス飛ばして移動する → 「バネ」
 - N 回しか踏めない床
 - 特定のマスを解放するためのスイッチ (1 マスに対して 1 個以上のスイッチが対応する)
 - 優先度 2
 - ブロックを置けない床
 - 優先度 3
 - 通行しようとしたら自動で避けないで死ぬ
 - 全マス無効化

考える

大アリ

- 繰り返しの条件を増やす
 - while 条件を付けて動かす
 - while 永遠に回る
- if の条件を増やす

やるだけ

- 手順/操作説明のドキュメント

- やるだけ
- 実ユーザ向けにする