

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

- 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
 - 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
- ジャンプで踏まれないはずの床が踏んだ扱いになる
- ジャンプ中に壁によって左右に曲がれてしまう
- コスト表が `undefined` だとバグる
- NPC の行動ログ
- プレイヤー側に制限をかけて単調さを低減する
- ブロック側の機能拡張
 - 実行してるブロックのハイライト
 - ブロックの種類
 -

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