

[ブロック崩し改二]の開発

顧客 T14CS029 瀧下 俊輔

開発&提出 T14CS042 福田 晴喜

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
1	弾が出現して箱の中を動くように設定する。 このゲームの前提として必要。 (サンプルです)	文字列が一定速度で画面右端から 1 文字ずつ現れ、左へ飛んでいく。左端に到達すると 1 文字ずつ消え、すべて消えると新たな文字列が右端から出現する (サンプルです)	3	完了
2	ブロック崩しの基本である自分、破壊するオブジェクト、杵を作成する。	杵で囲まれたフィールドのなかで下側に自分、破壊する対象のオブジェクトを作成する。	4	未完了
3	自分のオブジェクトから玉を発射する。また移動を行えるようにする。	キー入力で自分の固有の弾が本体から上に発射できるようにする。	3	未完了
4	別オブジェクトを用いて、重力が働いている弾丸を作成する。	このオブジェクトに自分が当たるとミスする一方、敵オブジェクトに当たると貫通して消滅させられる。	5	未完了
5	敵オブジェクトとのあたり判定を実装する。	敵と当たった時、双方のオブジェクトを削除する。	3	未完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
6	当たり判定を拡張する。ただ削除するだけだとつまらないので、反射したり貫通したりできるようにブロックに属性を付与できるようにする。	ブロックに触れたときに弾がどのような挙動をするかを変更する。	5	未完了
7	ブロックの配置を作成する。	Mapフォルダに配置をテキストファイルに保存したものを用意し、それを用いる。	2	未完了
8	やりこみ要素を増やすためにタイマーを作成する。	タイマーを用意し、時間によってスコアが変更されるように調整する。	3	未完了
9	スコア要素及びランキング要素の作成。	ブロックを壊すまたはステージをクリアする度にスコアが上昇する。ゲームを終了するときにランキングファイルにデータを保存する。	5	未完了
10				

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
11				
12				
13				
14				
15				

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
16				
17				
18				
19				
20				