1. 主に使用する画面
   1. メニュー画面
   2. オプション画面
   3. クレジット画面
   4. スコア画面
   5. プレイ画面
   6. ゲイムオーバー画面
2. 使用する変数
3. メニュー画面
   1. xmlファイル設計　menu.xml
      1. 画面中央で水平方向に分割
      2. TitleTextField 上部にタイトルロゴ用のテキストフィールド
      3. PlayButton 上部にプレイ用ボタン
      4. OptionButton 上部にオプション用ボタン
      5. FakeTitleTextField 下部に偽タイトルロゴ用のテキストフィールド
      6. StaffButton 下部にクレジット用ボタン
      7. ScoreButton 下部にスコア用ボタン
   2. Javaファイル設計　menu.java
      1. xml各オブジェクトの関連付け
      2. プレイ画面への遷移イベント
      3. オプション画面への遷移イベント
      4. クレジット画面への遷移イベント
      5. スコア画面への遷移イベント
      6. マスクデータとして難易度変数int level保持
         1. 難易度変数 int level は 0 易 1 普通 2 難
   3. その他ファイル
      1. Title.png タイトルロゴ画像
      2. FakeTitle.png 偽タイトルロゴ画像
      3. Play.png プレイボタン画像
      4. Option.png オプションボタン画像
      5. Staff.png クレジットボタン画像
      6. Score.png スコアボタン画像
      7. MenuBack.png 背景画像
4. オプション画面
   1. xmlファイル設計　option.xml
      1. 画面中央で水平方向に分割
      2. OptionTitleTextField 上部にオプションタイトルのテキストフィールド
      3. VolumeTextField 上部に音量のテキストフィールド
      4. SoundVolumeTextField の右に現在の音量のパーセンテージを表示するテキストフィールド
      5. LevelTextField 下部に難易度のテキストフィールド
      6. EasyButton 難易度のテキストフィールド左下に易ボタン
      7. NomalButton 優ボタンの右に普通ボタン
      8. HardButton 普通ボタンの右に難ボタン
      9. ScoreEraseButton 下部にスコア消去ボタン
      10. ReturnButton 下部に戻るボタン
   2. Javaファイル設計　option.java
      1. xml各オブジェクトの関連付け
      2. メニュー画面への遷移イベント
      3. マスクデータとして難易度変数int level保持
         1. 難易度変数 int level は 0 易 1 普通 2 難
      4. EasyButtonを押すと