要件定義書

作成者：鶴森祐太

出来ないこと。

○目的・目標

１、ジャンル

「パズルゲーム」

２、目的

・プログラミングの勉強

　・ファイルを使ってデータ管理をする勉強

　・ウォーターフォールモデルに基づいてのゲーム作成

３、目標

・前回作ったゲームにバグが多かったので、矛盾点を減らし精度を上げてバグを

減らすこと

　・一人でゲームを作れるだけの知識を身につけること

○システム概要

　下からせりあがってくるパズルを縦または横に3列以上の組を作り消していく

　※詳しく説明

ｂｇｍについて

ボタンの説明

をどこかに入れる。

○機能要求

1、画面構成

　画面構成は、

1. スタート画面
2. ジャンル設定画面
3. ゲームプレイ画面
4. コンフィグ画面
5. チュートリアル画面
6. 実績画面

　の６つとする。

1. スタート画面

　スタート画面とは、「START」を表示した画面のこと。

1. ジャンル設定画面

　ジャンル設定画面とは、ゲームのジャンル選択をする画面のこと。

1. ゲームプレイ画面

　ゲームプレイ画面とは、選択したジャンルをプレイする画面のこと。

1. コンフィグ画面

　コンフィグ画面とは、の設定変更やコレクションの観覧をする画面のこと。

1. チュートリアル画面

　チュートリアルとは、ゲームの操作方法を説明、体験をする画面のこと。

1. 実績画面

　実績画面とは、ジャンル、難易度ごとにスコアを表示する画面のこと。

* + 1. ボタン構成

1. 決定
2. （取り消し）
3. せり上げ加速
4. 上

④下

⑤右

　⑥左

がある。

※ボタンの役割・説明

○画面機能

1、スタート画面

　「START」の文字をクリックすることでジャンル設定画面に移動する。

　もし、中断データがある場合に中断データを呼び出したらゲームプレイ画面に移動する。

2、ジャンル設定画面

2.1、ジャンル設定画面の設定項目には、

（pop up画面）

1. 難易度設定項目
2. タイマー設定項目
3. キャラクター設定項目
4. チャレンジ設定項目

　がある。

1. 難易度設定項目には、

　「激ムズ」

「むずかしい」

「ふつう」

「やさしい」

　がある。

　※パネル数とレベルの確定

1. タイマー設定項目には、

　「２：００」

　「５：００」

　「１０：００」

がある。

スピードの設定はない。

③キャラクター選択項目には、

　※保留

　がある。

1. チャレンジ設定項目には、

「１」

　～

「３０」

がある。

2.2、ジャンル設定画面の選択項目には、

1. 「一人で遊ぶ」
2. 「二人で遊ぶ」
3. 「コンフィグ」
4. 「チュートリアル」
5. 「実績」

　がある。

　①「一人で遊ぶ」をクリックまたは選択をすると、ジャンル選択項目に移動する。

　「一人で遊ぶ」のジャンル選択項目には、

　　I「エンドレス」

　　II「CPU対戦」

　　III「スコアアタック」

　　IV「チャレンジ問題」

　　V「ミッション」

　がある。

　I、「エンドレス」をクリックまたは選択をすると、難易度設定項目に移動する。

　難易度設定項目をクリックまたは選択をすると、キャラクター設定項目に移動する。

キャラクター設定項目をクリックまたは選択をすると、ゲームプレイ画面に移動する。

II、「CPU対戦」をクリックまたは選択をすると、難易度設定項目に移動する。

難易度設定項目をクリックまたは選択をすると、キャラクター設定項目に移動する。

キャラクター設定項目をクリックまたは選択をすると、ゲームプレイ画面に移動する。

III、「スコアアタック」をクリックまたは選択をすると、難易度設定項目に移動する。

難易度設定項目をクリックまたは選択をすると、タイマー設定項目に移動する。

タイマー設定項目をクリックまたは選択をすると、キャラクター設定項目に移動する。

キャラクター設定項目をクリックまたは選択をすると、ゲームプレイ画面に移動する。

IV、「チャレンジ問題」をクリックまたは選択をすると、チャレンジ選択項目に移動する。

チャレンジ選択項目をクリックまたは選択をすると、ゲームプレイ画面に移動する。

V、「ミッション」をクリックまたは選択をすると、難易度設定項目に移動する。

難易度設定項目をクリックまたは選択をすると、タイマー設定項目に移動する。

タイマー設定項目をクリックまたは選択をすると、キャラクター設定項目に移動する。

キャラクター設定項目をクリックまたは選択をすると、ゲームプレイ画面に移動する。

1. 「二人で遊ぶ」をクリックまたは選択をすると、一人目の難易度設定項目に移動する。

一人目の難易度設定項目をクリックまたは選択をすると、二人目の難易度設定項目に移動する。

二人目の難易度設定項目をクリックまたは選択をすると、タイマー設定項目に移動する。

タイマー設定項目をクリックまたは選択をすると、一人目のキャラクター設定項目に移動する。

一人目キャラクター設定項目をクリックまたは選択をすると、二人目のキャラクター設定項目に移動する。

二人目のキャラクター設定項目をクリックまたは選択をすると、ゲームプレイ画面に移動する。

1. 「コンフィグ」をクリックまたは選択をすると、コンフィグ画面に移動する。
2. 「チュートリアル」をクリックまたは選択をすると、チュートリアル画面に移動する。
3. 「実績」をクリックまたは選択をすると、実績画面に移動する。

2.3、「戻る」

　「戻る」は、ジャンル設定画面のすべての設定項目または選択項目に配置されている。

「戻る」をクリックまたは選択をすると、一つ前の設定項目または選択項目に移動する。

3、ゲームプレイ画面

（取り消し）を押すとポーズ選択項目に移動する。

ポーズ選択項目には、

①「続ける」

②「中断」

③「やめる」

がある。

※

4、コンフィグ画面（保留）

　コンフィグ画面の選択項目には、

1. 「音量」※10段階
2. 「BGM選択」
3. 「キー設定」※キーボード+（コントローラ）　１P＋2P別でキー設定
4. 「図鑑」

　がある。

※保留

5、チュートリアル画面

※保留

6、実績画面

※保留

○ゲーム機能

1、基本設定

1.1、パネル画面

パネル画面とは、パネルが移動できる範囲のこと。

パネル画面の大きさは、

縦：12マス

横：6マス

である。

1.2、カーソル

カーソルとは、2つのパネルの位置を入れ替える目印のこと。

カーソルの大きさは、

縦：１マス

横：2マス

である。

※大きさ2x2のカーソル　保留

1.3、通常パネル

通常パネルとは、横または縦に3つ並べると消せるパネルのこと。

通常パネルは、下方向に詰めて落ちていく。

パネルの種類は、

☆

○

△

▽

！※CPU　二人対戦　強制　しましま

※？　※二人対戦　アイテム　on/off　保留

がある。

※

　？の説明

1.4、お邪魔パネル

お邪魔パネルとは、

※ブロックの増え方

1.5、せり上がり

せり上がりとは、

初期値　25秒

※1れべ…0.045秒早くなる

※スコアによってレベルが上がる

連鎖中せり上がり停止

1.6、スコア

スコアとは、点数のこと。

スコアに応じてレベルが上がる。

※スコアによるレベルの上がり方・説明

保留

2、ゲーム内容

エンドレス

　　CPU対戦

　　スコアアタック

　　チャレンジ問題

　　ミッション

　二人対戦

※表にする

//○入力要求・出力要求　==　機能要求・ゲーム機能

//○品質＆セキュリティ＆業務フロー　は省略

※は未完成または保留