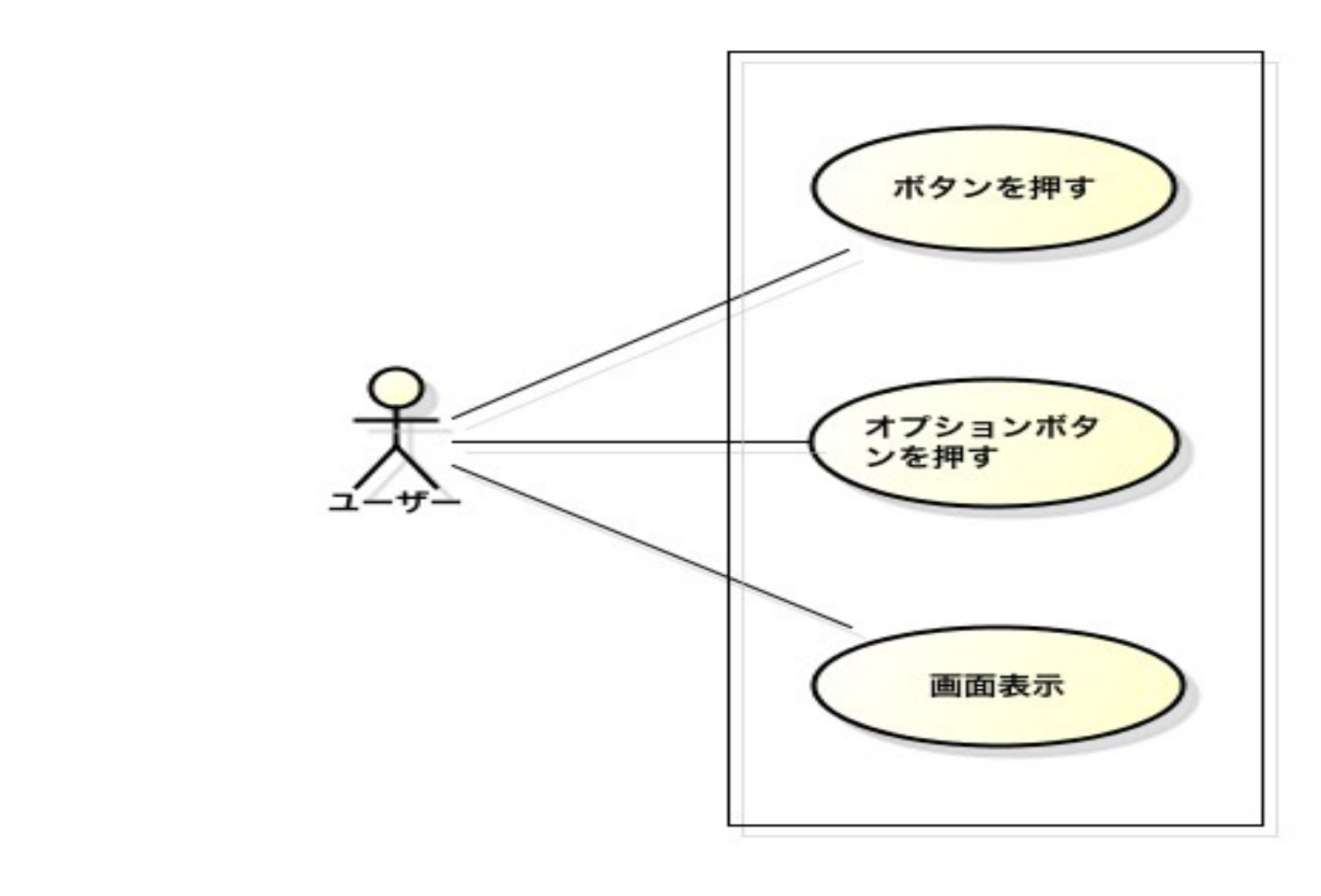


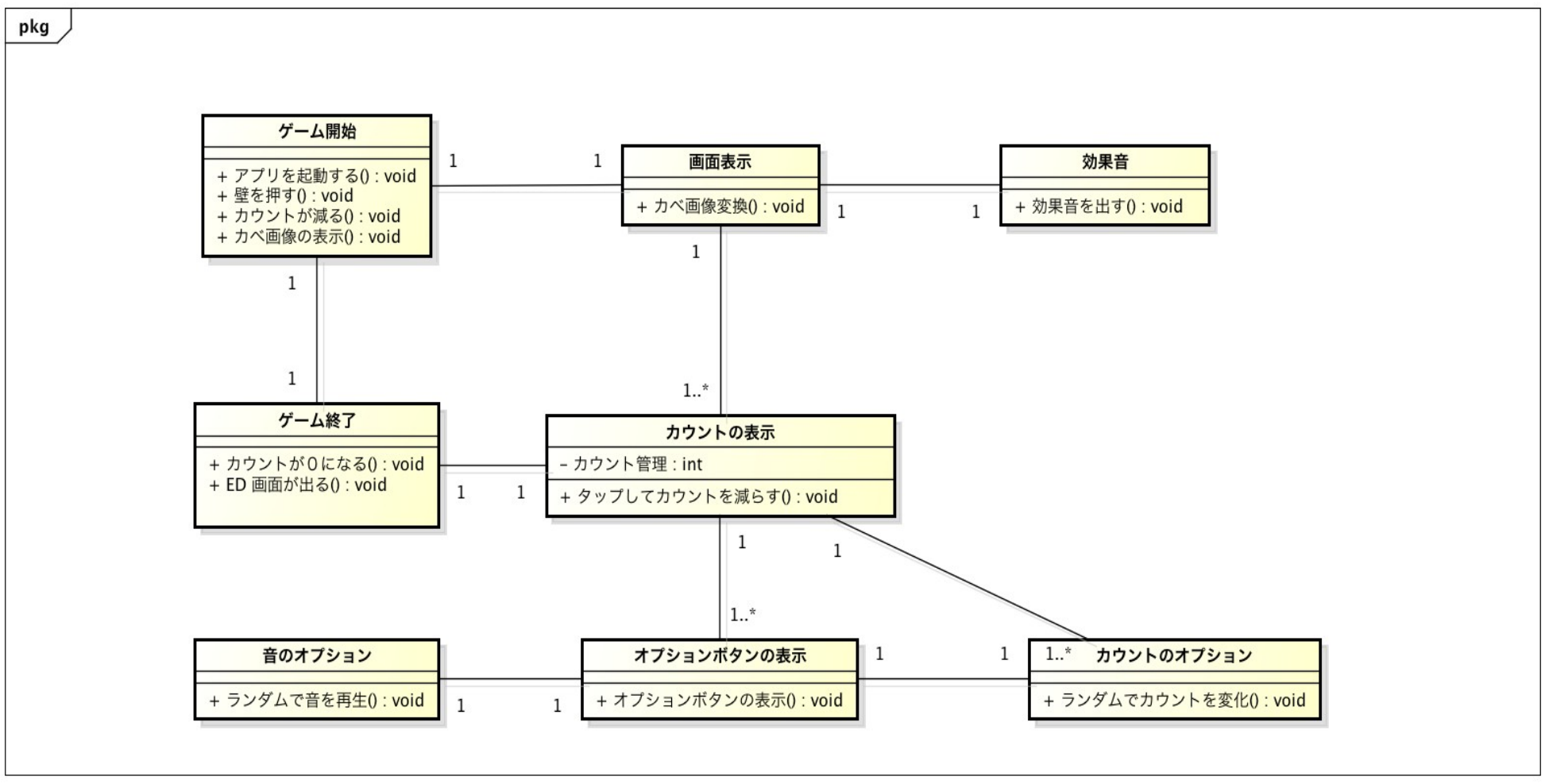
ユースケース図



このユースケース図ではユーザーから見たアプリケーションの
大まかな振る舞いを示している。

- ・壁の画像をタッチする
- ・ランダムに出現するオプションボタンをタッチする
- ・減ったカウントに応じて画面が変化する

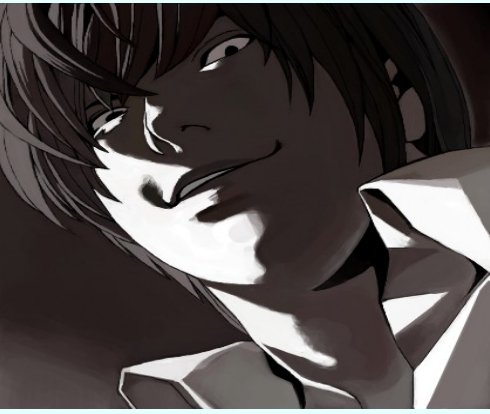
クラス図



ゲームの一連の流れからそれぞれの機能におけるクラス同士の
対応関係を表した図。
また、それぞれの対応するクラスと 1 対 1 の関係なのか
それとも 1 対複数の関係にあるのかの対応付けも行っている。

HOW TO USE ?

いらいらしてなにか
殴りたくなったとき

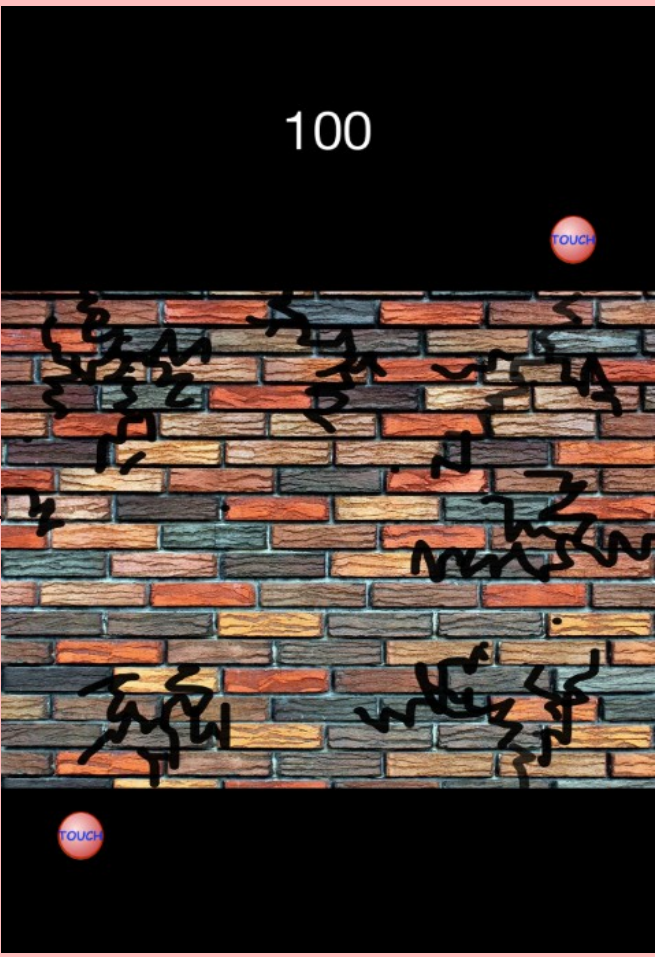
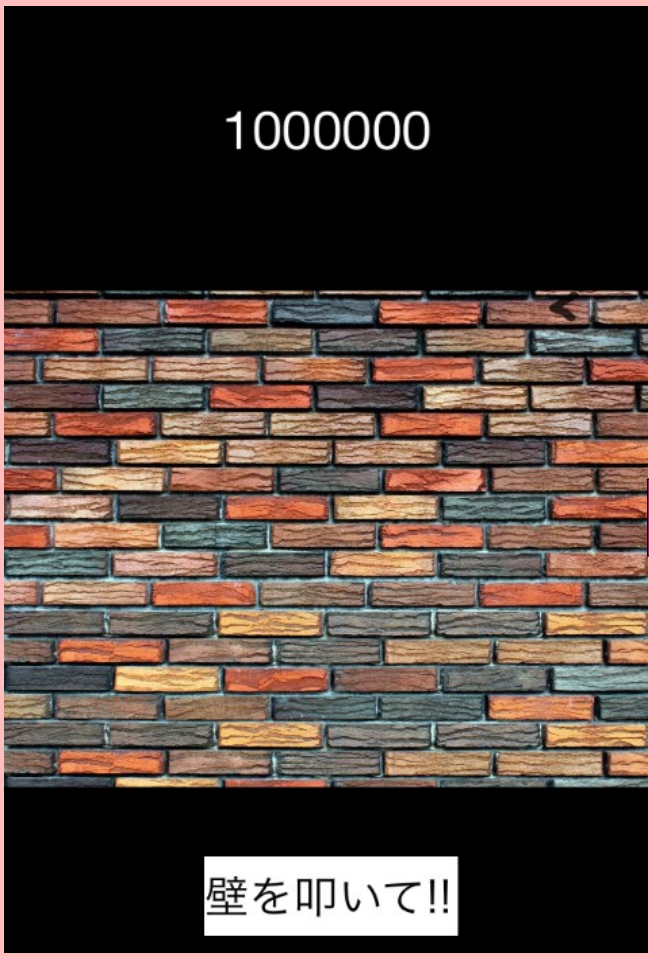


暇すぎてなにもし
ることができないとき



そんなときはこのアプリを使いましょう！

SCREEN SHOT



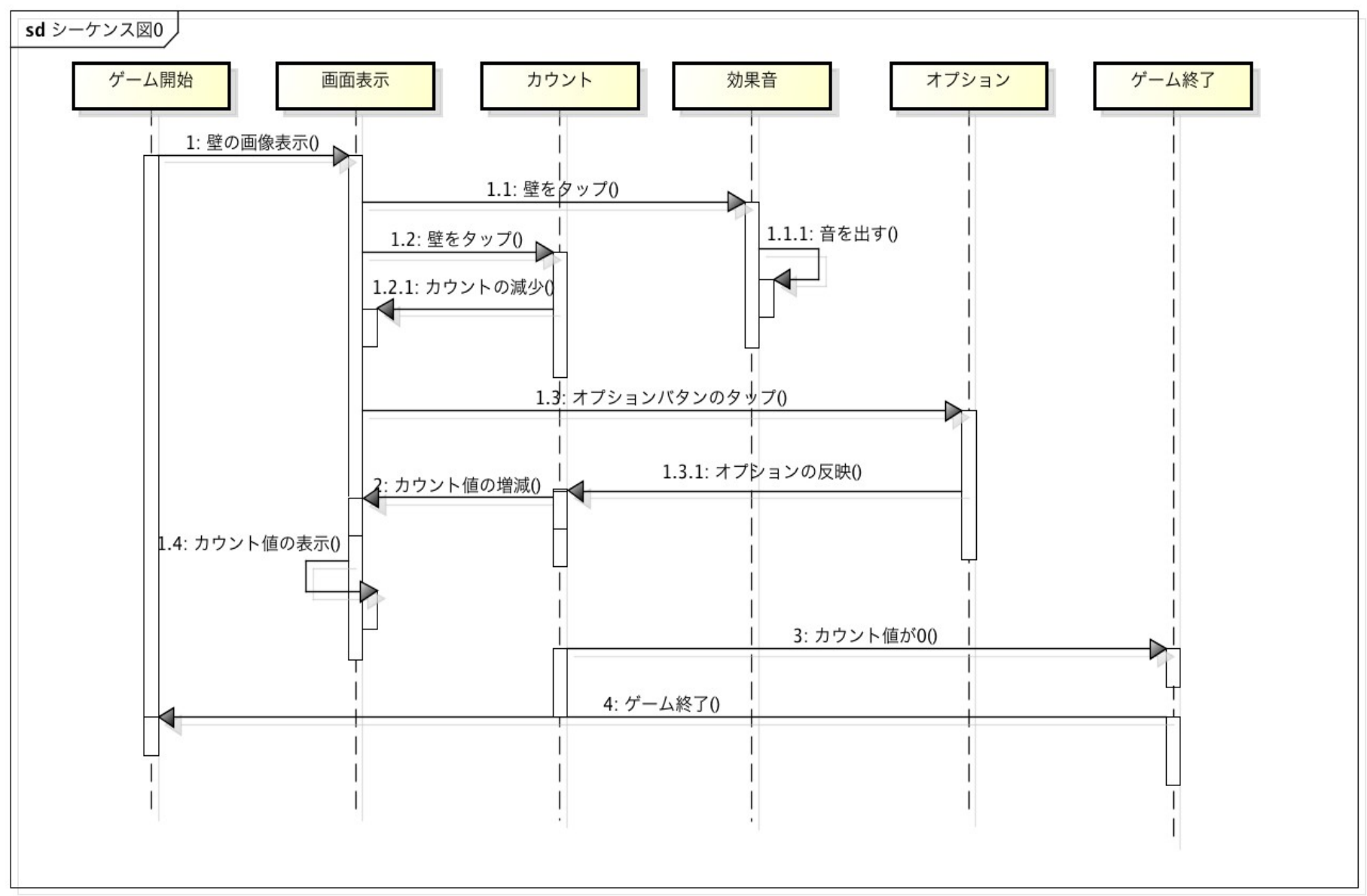
HOW TO PLAY?

とにかく壁をタップするだけ！
ただひたすらに壁を殴るのです

100万回叩くと
なにかが起こるかも…？

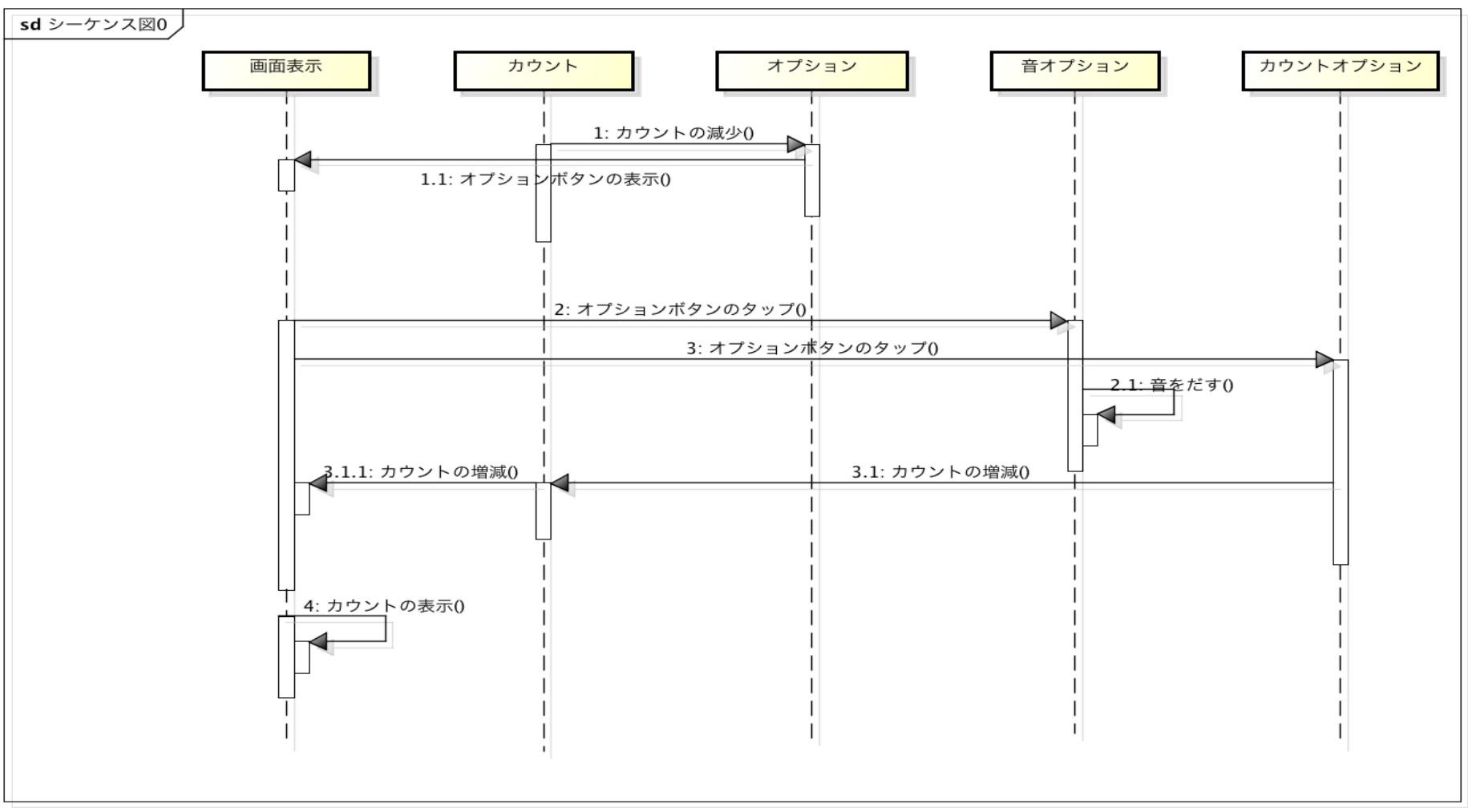
ときどき出てくる
オプションボタンを押すと、
素敵な音楽が流れます。
カウンターが変化することも…

シーケンス図（アプリの流れ）



ゲームの一連の流れにおけるアプリの機能の相互作用を示した図。
この機能を構成する要素は大きく分けて「画面表示」，「カウント処理」，
「オプション処理」，「効果音処理」の4つに区分される。

シーケンス図（オプションver）



オプションとは..
乱数で発生させた値と、カウント値が同じ場合にオプションボタンを発生させる。
オプションボタンをタップすると、
①BGMを流す
②カウント値の増減
の2つの操作を行う。
BGMは用意した音源の中から、カウント値の増減はパターン化(-100、+100等)
したものの中からそれぞれランダムで決定される。
オプションボタンの出現頻度はプレイしてのお楽しみで^^