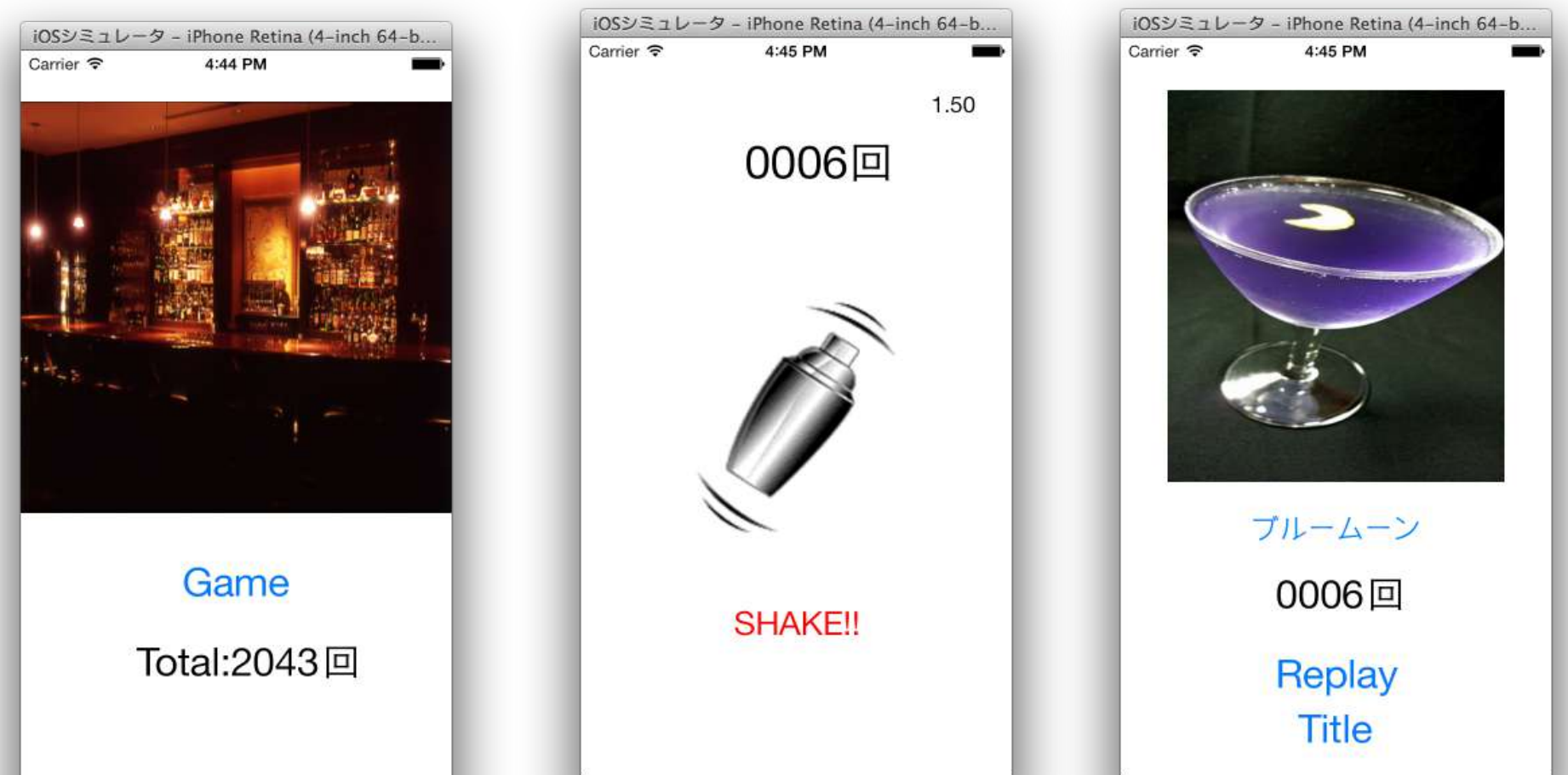


カクテルシェイカー

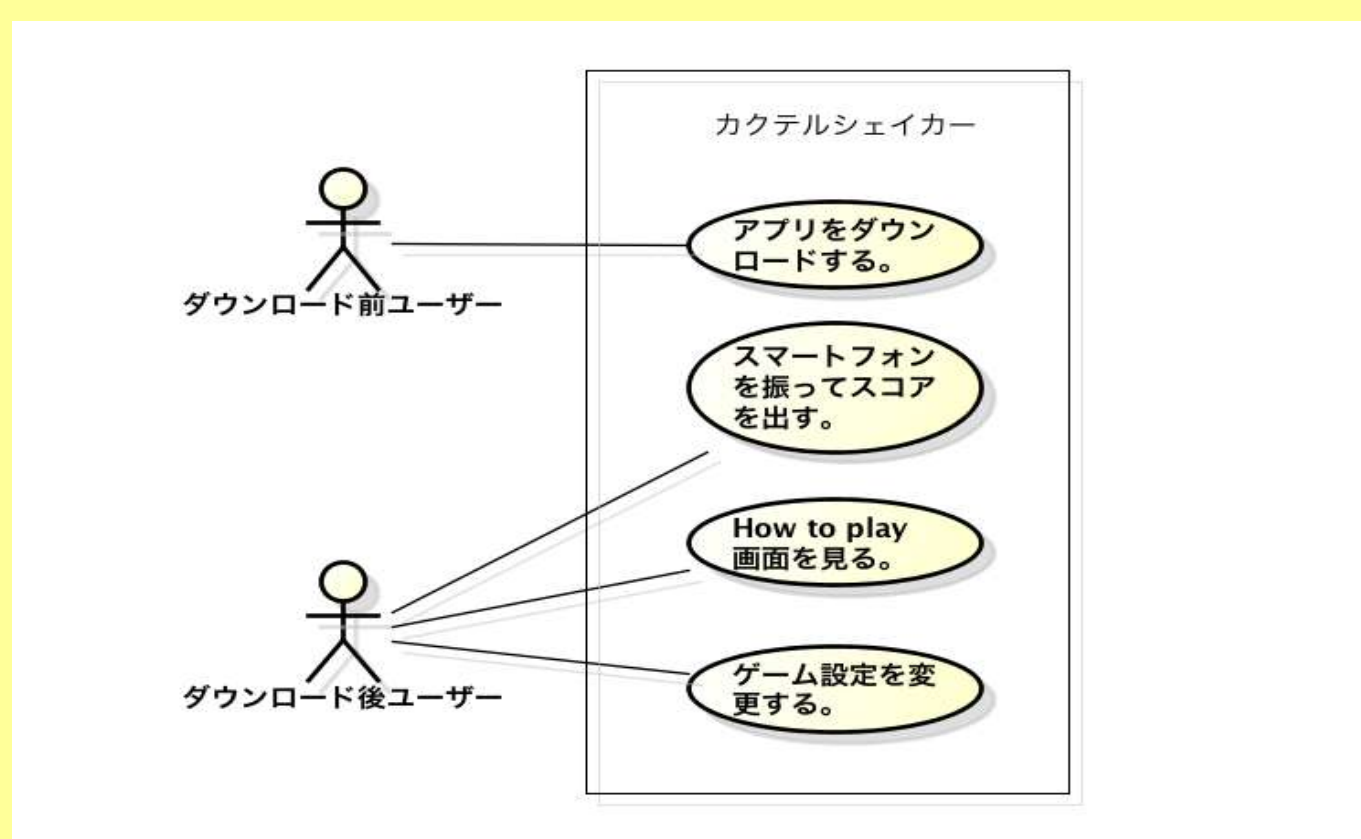
-モデリング 8班-
伊藤巧、与那嶺俊、安富祖隆博、米須基志

どのようなアプリか？

このアプリは、iPhoneを振ることでスコアを稼ぎ、スコアに応じて作られるカクテルを楽しむアプリです。
このアプリ作成にあたって、中核の機能となるモーションセンサーとアプリの連携、生成されるカクテルのバリエーションの表示に力を入れました。

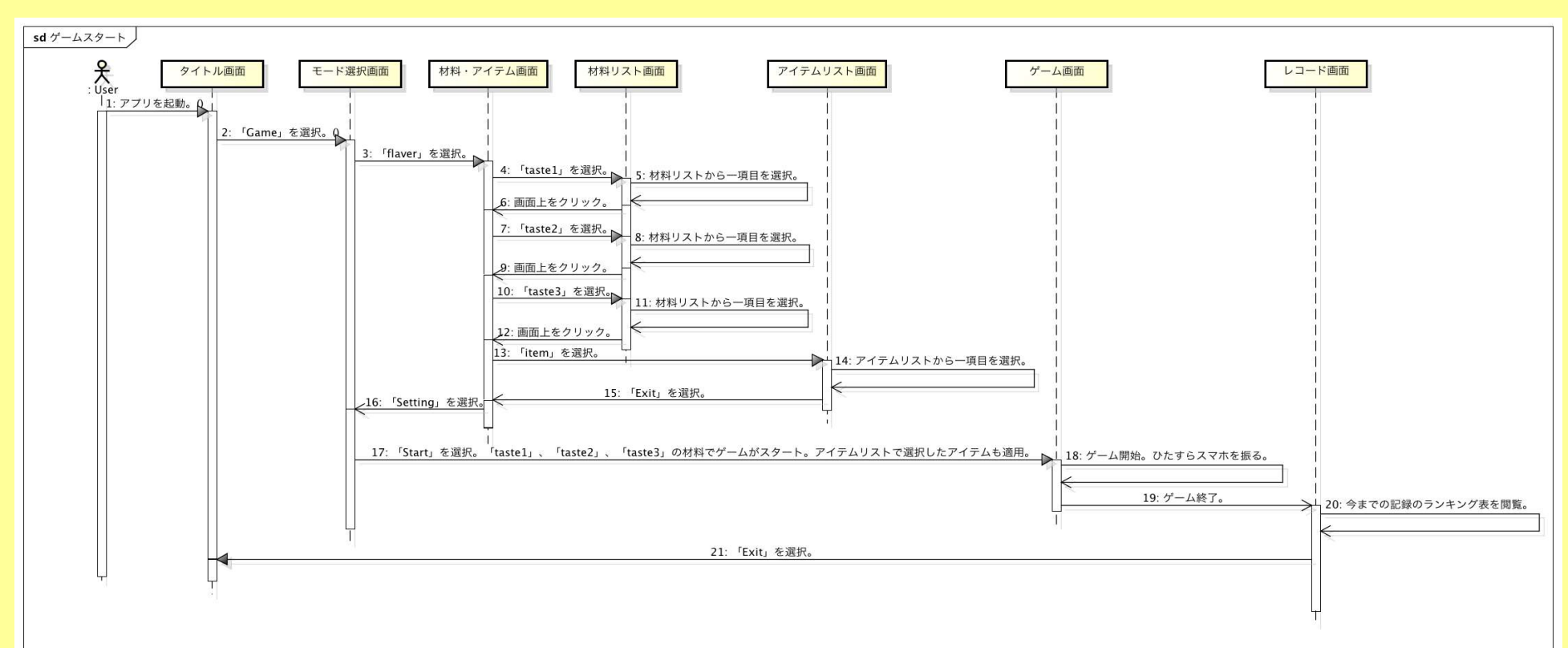


ユースケース図



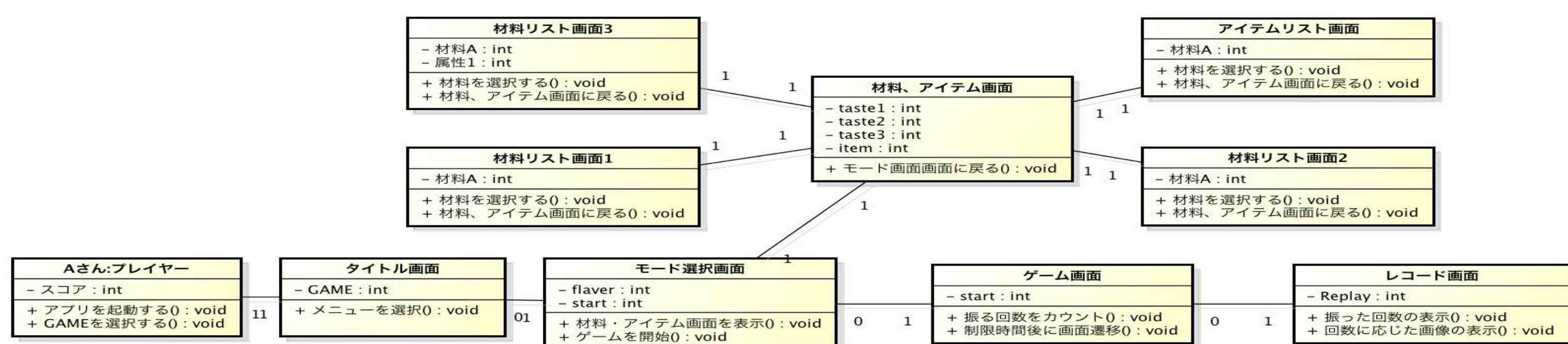
ユースケース図は外部から見てシステムがどのような振る舞いをするか表現している。
・ How to use から簡単な操作説明を閲覧可能。
・ サウンド音量などをゲーム設定を変更できる。

シーケンス図



ゲームスタートからレコード画面(リザルト画面)までのゲームの流れを示している。
カクテルシェイカーは、タイトル画面、モード選択画面、材料・アイテム画面、ゲーム画面、レコード画面が主要な構成要素となって動作する。

クラス図



左記の図は、このアプリの構造を表したもので、クラスというオブジェクトのまとまりの関連などを表現している。
この図を読むことでアプリの大まかな内容がわかるようになっている。

