

# [タイピングジャンプ]の開発

顧客      T18CS029 田光 宏章

開発 & 提出      T18CS042 藤川 圭人

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
1	プレイヤーとして、ウィンドウを表示してほしい。それはゲームとしての基本だからである。	プログラムを実行した際ウィンドウが表示される	1	完了
2	プレイヤーとして、ユーザーからの入力をウィンドウに表示する。それはタイピングソフトの基本だからである。	キー入力をした際にキーを画面に表示する	1	完了
3	プレイヤーとして、スタート画面を表示する。それはこのゲームの始まりを示すためである。	スタート画面を表示する	1	完了
4	プレイヤーとして、説明画面を表示する。それはこのゲームのプレイ方法を示すためである。	説明画面を表示する	1	未完了
5	プレイヤーとして、ゲーム画面を表示する。それはこのゲームの主要部分だからである。	ゲーム画面を表示する	3	未完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
6	プレイヤーとして、ランキング画面を表示する。それはこのゲームの競技性をたかめるためである。	ランキング画面を表示する	3	未完了
7	プレイヤーとして、クリア画面を表示する。それはこのゲームのゴールを示すためである。	クリア画面を表示する	2	未完了
8	プレイヤーとして、スタート画面から説明画面、ゲーム画面、ランキング画面に遷移するようにする。それはこのゲームをやるのに必要なことである。	スタート画面から各画面に遷移するようにする	3	完了
9	プレイヤーとして、クリア画面からスタート画面に戻るようにする。それはこのゲームを永遠にプレイするためである。	クリア画面からスタート画面に戻るようにする	1	未完了
10	プレイヤーとして、ゲーム画面に入力すべき問題を表示してほしい。それは、このゲームの根幹にかかわるからである。	ゲーム画面に問題文字列を表示する。	2	未完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
11	プレイヤーとして、ゲーム画面に入力された文字、経過時間、ゴールまでの問題数を表示する。それはこのゲームの主要UIだからである	ゲーム画面に文字、時間、問題数を表示する	4	未完了
12	プレイヤーとして、ゲーム画面にキャラクターを表示してほしい。それはこのゲームの主人公だからである。	ゲーム画面にキャラクターを表示する	2	未完了
13	プレイヤーとして、ゲーム画面のキャラクターがジャンプするようにしてほしい。それはこのゲームの主要部分に関わるからである。	ゲーム画面のキャラクターをジャンプさせる	2	未完了
14	プログラミングを学ぶ学生として、ボスが来た画面を実装して欲しい。それは状態遷移モデルを修得するためだ	特定のキーを押すと仕事中のような画面を表示する。	4	完了
15				未完了