2018

1stwork仕様書

塔を登れ！！

1. **進捗(2019/01/21現在)**

Battleシーンの実装中。「たたかう」「にげる」が実装できた。次は魔法と武器の実装、ステータスの差し引き、道具等の重要性の吟味。それと、敵の反撃とそれによるアニメーションの実装の検討。

1. **コンセプト**

基本的には1画面RPG。一画面で物語は進む。ファンタジー要素を盛り込む。具体的には魔法やモンスター。

1. **作りたいもの**

基本的な戦闘システムの練習と、プログラム作成の流れをつかむ練習課題。

文字のフォントやレイアウトにはこだわらずまず1作品作ってみる。

1. **ソースの構成**

GameMainクラス

* このクラスは、すべてのクラスをまとめ動かす機能を作る。これをコンパイル、実行することでゲームが起動する。Applicationクラスを継承。

stage.setTitle("頂上を目指せ！！"); stage.setWidth(768); stage.setHeight(576);

このメソッドで、タイトル設定。またWindowサイズは横768,縦576で生成。

* 以下startメソッドのフィールド

Player plr MonsterList msl StartScene ss SelectName sn Floor1 floor1 BattleScene bs ThisKeyEvent ke

Window wnd = stage;なお、Window変数にはStageをあらかじめ代入。その他はすべてインスタンス化しておく。

DammyというダミーSceneも用意。とりあえず必要になったとき用。

以下はstartメソッドの中身

SceneごとにKeyEventクラスからイベント処理。キーを押すと起動する。KeyEventクラスは後述。

ssはke.GameStart(event,sn,stage)

snはke.SelectName(event,plr,sn.getInputString(),wnd,stage,floor1)

floor1はke.Floor1Key(event,floor1.getChoice(),floor1,stage,bs,wnd)

bsはke.BattleScene(event,bs.getChoice(),stage)

最初はstageにはssをセット。KeyEventクラスで随時stageにセットするSceneは切り替わる。

KeyEventクラス

* 実際に起動するイベントはこちらで記述。Sceneごとにメソッドを用意する。
* 以下フィールド

String s keyeventは押されたキーを文字として認識させるようにするため、その収納場所

CheckWin cw　Stage ht　GameEnd1 ge1これらはサブウインドウのインスタンス。これらにもKeyEventを設定している。GameMainクラスから渡すとごちゃごちゃするためこちらに生成。

MonsterList msl これらはEventごとに呼び出されるアイテムやモンスターの情報である。変数の型としてすべての大本の抽象クラスを用い、中身は別のものを用意。詳しくはそれぞれのクラスにて。

* 以下メソッド説明

GameStart(KeyEvent e,SelectName sn,Stage stage)

ゲームスタート。ssのKeyEventであり、spaceを押すと次のSceneであるsnがstageにセットされる。

MainScceneFlameクラス

* すべての元のクラス。主に階層の大枠バトルシーンの大枠に使用している。
* GameMainシーンにおいてはこのクラスの型を利用して様々な階層の実装をしようと思う。