

ペグ・ソリティア開発

外部設計書

第 1 版

2014 年 6 月 6 日

CSE ソフト開発部

ir

2-2ヶ-7: 新しいゲームを

ゲームを終了

X 2 への配置・保存

3 スターのやり直しをする

X 2 ~~への~~ への移動 ^{移動} ^{選択} ^{移動(配置)}

X 2 への移動のやり直しをする

X 1 スターの選択をする

ケル-70%: CSE ソフト開発部

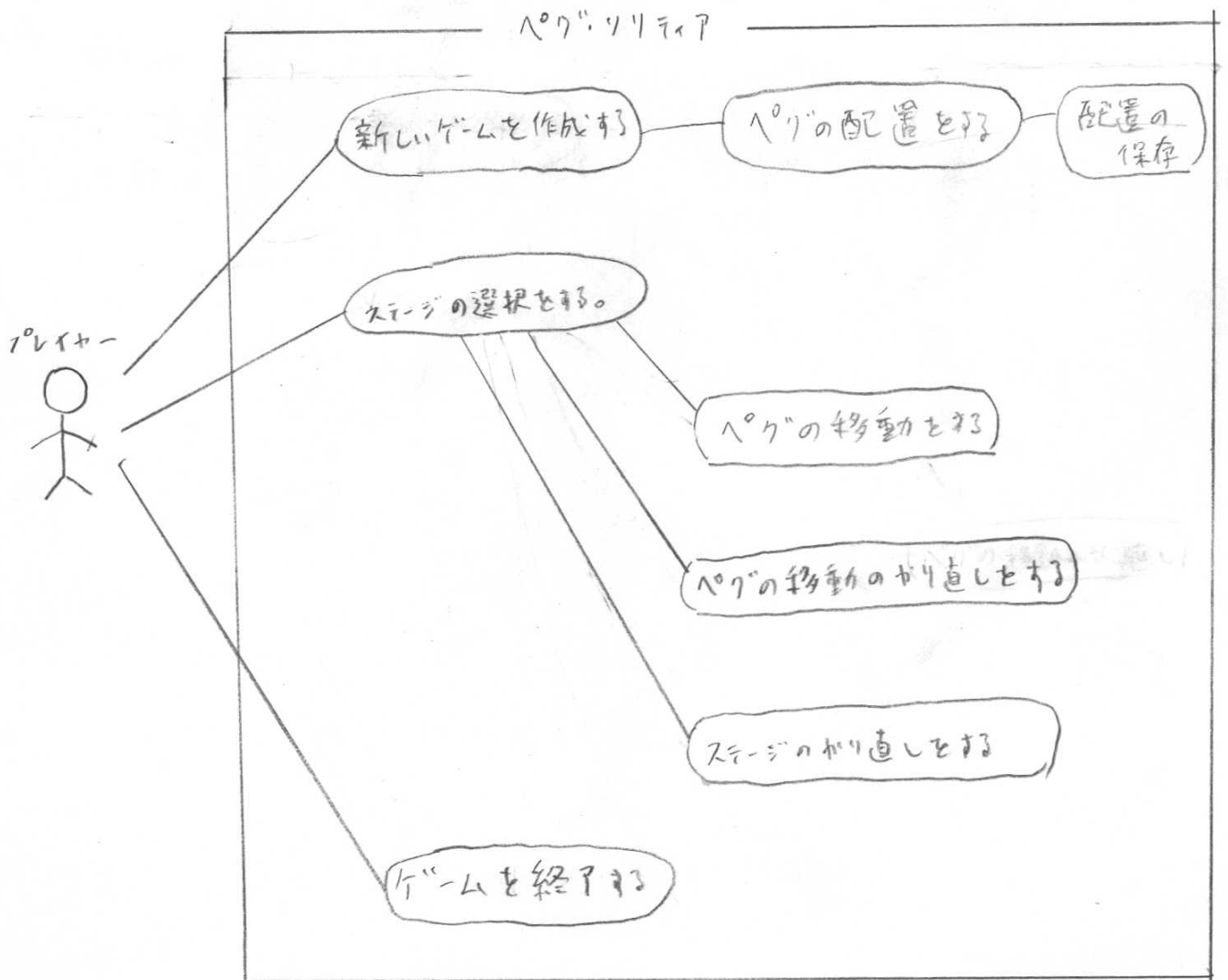


図1 ユースケース図

CSE-17ト開発部

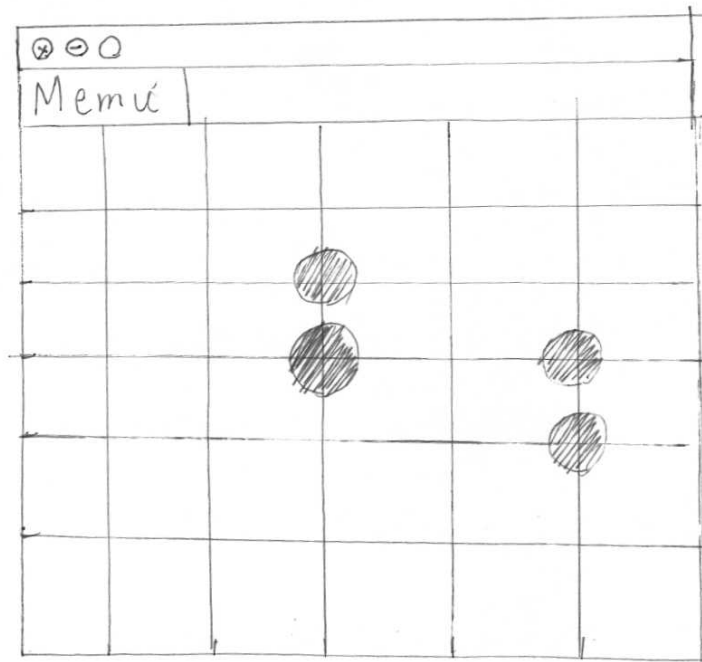


図2 画面モデル

ユースケース名	ステージの選択
目的	ゲームステージのデータ選択
事前条件	なし
事後条件	なし
データ	難易度別に分けられたステージの中から、自分がプレイしてみたいものを選ぶ。どれか選択するとゲームが開始される。
基本フロー	1.メニューバーから選択 2.ステージのデータを選択
備考	なし

ユースケース名	ステージのやり直しをする
目的	一つづつやり直すのではなく、初めからやり直したい
事前条件	ペグを移動させた
事後条件	なし
データ	今行っているゲームのステージのペグの配置とタイマーを初期化し、最初にそのステージを選択した状態からゲームを再スタートさせる。
基本フロー	1.メニューバーから選択 2.そのステージのデータの再読み込み
備考	なし

ユースケース名	ゲームを終了する
目的	プレイしていたゲームを終了する
事前条件	なし
事後条件	なし
データ	ゲームを終了し、ウィンドウを閉じる。
基本フロー	1.メニューバーから選択 2.ウィンドウを閉じる
備考	なし

ユースケース名	ペグの移動をする
目的	ゲームの進行・解決
事前条件	ステージのデータが選択されている
事後条件	なし
データ	ユーザは動かしたいペグと動かす先の位置を指示する。 ペグは隣接するペグを飛び越して空いた交点に移動する事ができ、この時飛び越されたペグは消える。 隣接するペグを飛び越して空いた交点に移動する以外にペグを動かす事はできず、斜めに飛び越す事はできず縦と横のみの移動を行う。
基本フロー	1.移動するペグを選択 2.ペグを移動させるマスを選択
備考	なし

Sheet1

ユースケース名	ペグの移動のやり直し
目的	間違ったペグの移動をやり直す
事前条件	ペグを移動させた
事後条件	なし
データ	途中でペグの配置を間違えて全てのペグを消せないことに気付いた場合、間違えた箇所までペグの配置をやり直すことが出来る。やり直してる間も制限時間は経過する。
基本フロー	1.メニューバーから選択 2.1つ前のペグの移動を戻す
備考	なし

ユースケース名	新しいゲームを作成する
目的	新しいステージ（ペグの配置）を作成する
事前条件	なし
事後条件	なし
データ	新しいステージ（ペグの配置）を自作したい場合、自分で配置できるモードを開始する。
基本フロー	1.メニューバーから選択
備考	なし

ユースケース名	ペグの配置をする
目的	ペグの配置をする
事前条件	新しいステージを作成する状態であること
事後条件	なし
データ	ステージをクリックする事によってペグの配置を行う。
基本フロー	1.ペグを指定した位置に配置する
備考	なし

ユースケース名	配置の保存
目的	自作したステージ(ペグの配置)の保存
事前条件	前のユースケースが終了したら実施する
事後条件	なし
データ	自作したステージの情報をテキストファイルで保存する
基本フロー	1.配置されたペグを保存する
備考	なし