

# [Shooting Survivors] の開発

顧客      T00CS038   中村 心

開発 & 提出      T00CS052   宮平 凜

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
1	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、キャラクターを表示させてほしい。それはゲームの中心要素だからだ。	プレイヤーが表示されるか確認する。 そのときプレイヤーの描写は読み込んだ画像とする。	2	完了
2	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、移動ボタンを押すとキャラクターを移動させてほしい。それはゲームの根幹だからだ。	「↑」ボタンを押すと、上に移動し、「→」ボタンを押すと右へ移動し、「←」ボタンを押すと左へ移動することを確認する。	1	完了
3	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、キャラクターが自由落下するように実装してほしい。それはゲームの根幹だからだ。	「↑」ボタンを押さない限り、下へ下がり続けることを確認する。	2	完了
4	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、足場ブロックを表示させてほしい。それはゲームの中心要素だからだ。	足場が表示されているか確認する。 そのとき足場は固定されて動かない。	1	完了
5	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、足場で自由落下が止まるように実装してほしい。それはゲームの根幹だからだ。	足場の上でキャラクターが止まることを確認する。	3	完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
6	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、キャラクターが足場の上で着地している状態で「↓」ボタンを押すと、下へ下がるように実装してほしい。それはゲームの根幹だからだ。	キャラクターが足場の上にいる時、「↓」ボタンを押すと、キャラクターが足場を通り抜けることを確認する。	3	未完了
7	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、キャラクターが弾を発射できるように実装してほしい。それは相手への攻撃のために必要だからだ。	プレイヤーが向いている方向に弾が飛んでいくことを確認する。	3	完了
8	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、敵キャラクターを表示してほしい。それは敵キャラクターを認識するために必要だからだ。	敵キャラクターが表示されているのを確認する。	1	完了
9	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、敵キャラクターをランダムに出現させてほしい。それはゲームをより面白くするためだ。	敵キャラクターがランダムに出現されるのを確認する。	2	完了
10	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、敵キャラクターが移動するよう実装してほしい。それはゲームの難易度をより上げるためだ。	敵キャラクターが時間経過とともに移動するのを確認する。	1	完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
16	敵キャラクターとキャラクターの弾攻撃にダメージを持たせて、相手に当たると相手のHPがそのダメージ分下がるようにしてほしい。それは相手を倒すために必要だからだ。	キャラクターの弾の攻撃、敵の攻撃がそれぞれの相手に当たると、HPが攻撃のダメージ分減ることを確認する。	4	完了
17	敵を倒すと、経験値が得られるように実装してほしい。それはキャラクターのレベルアップに必要なだからだ。	画面右上にその時点での経験値が表示されているか確認する。	3	完了
18	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、スタート画面を実装してほしい。それはゲームを始めるのに必要だからだ。	はじめにスタート画面が表示され、「ゲームスタート」、「遊び方」、「ゲーム終了」が表示されていることを確認する。	1	完了
19	「スタート」を押すと、ゲームモードになり、「遊び方」を選択すると、遊び方を説明している画面になり、「ゲームを終了」を選択すると、ゲームが終わるように実装してほしい。	それぞれの選択をすると、画面が切り替わることを確認する。	1	完了
20	ゲームソフトのユーザーとして、最初に遊び方を表示してほしい。それは誰でも遊べるようにするためだ。	スタート画面の「遊び方」を選択すると、遊び方を説明した文章が表示されることを確認する。	2	完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
21	ゲームソフトのユーザー]として、[過去の上位成績の一覧が]欲しい。それは[Javaでのファイル操作に慣れる]ためだ	ゲームクリア、ゲームオーバーの画面に切り変わったとき、過去の成績が上位5つを表示されていることを確認する。	2	完了
22	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[状態遷移モデルの実装法を修得する]ためだ	エスケープボタンを押すと、ゲーム中の画面が一時停止して、別の画面に切り替わることを確認する。	5	完了
23	経験値が一定基準に達すると、画面が止まり、キャラクターの強化内容を選べる画面が出現するように実装してほしい。それはこのゲームの楽しむポイントだからだ。	ゲーム中の画面が一時停止し、キャラクター強化選択画面に現れることを確認する。	5	完了
24	キャラクター強化選択画面で、「攻撃力アップ」を表示させてほしい	キャラクター強化内容選択画面に切り替わったときに、左記の選択使が表示されていることを確認する。	1	未完了
25	攻撃力アップを選択すると、キャラクターの弾の1回のダメージ量を上げるようにしてほしい。それはキャラクターの強化に必要なだからだ。	キャラクターの弾のダメージ量が上がっていることを確認する。	4	完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
26	攻撃頻度を選択すると、連射が速くなるようにしてほしい。それはキャラクターの強化に必要なだからだ。	弾が連射されるが、その間隔が短くなることを確認する。	3	完了
27	弾丸速度UPを選択すると、弾速が速くなるようにしてほしい。それはキャラクターの強化に必要なだからだ。	キャラクターが発射した弾の速さが速くなっていることを確認する。	3	完了
28	ライフ回復を選択すると、キャラクターのHPを上げる。それはキャラクターの強化に必要なだからだ。	ライフ回復を選択すると、HPが増えることを確認する。	3	完了