内部仕様書

* 概要

このゲームは、プレイヤーがダンジョンを探索し、脱出することでクリアとなるゲームである。ダンジョンは、内部に様々なアイテムや罠、敵、NPC、他のプレイヤーが存在し、プレイヤーはそれらとかかわりあうことで脱出を目指す。プレイヤーの精神力（ゲーム上のポイント）が無くなることによってゲームオーバーになるか、脱出ができた時点でゲーム終了となる。

* モジュール関連図

1. メインモジュール

main

メインモジュール

game

ゲームモジュール

menu

メニューモジュール

config

コンフィグモジュール

initWin

初期画面構築「

a

a：項目フラグ

quit

ゲーム終了

1. ゲーム本体のモジュール相関図
   1. 初期画面表示

initWin

初期画面構築

system

画面サイズ変更

splitWin

画面分割

1. 初期画面構築モジュール相関図
   1. メニューモジュール

menu

メニューモジュール

printMenu

メニュー画面表示

selectMenu

項目選択

a：項目フラグ

a

1. メニューモジュール関連図
   1. ゲームモジュール

game

ゲームモジュール

initGame

ゲーム初期化

roadGame

継続ゲーム構築

newGame

新規ゲーム構築

runGame

ゲームメイン

1. ゲームモジュール相関図
   * 1. 継続ゲーム構築モジュール

roadGame

継続ゲーム構築

printSave

セーブデータ表示

setSave

セーブデータ読込

b：選択したセーブデータ番号

b

* + 1. ゲームメインモジュール

runGame

ゲームメイン

meiQScreen

ダンジョン画面表示

meiQMove

ダンジョン移動処理

meiQSearch

ダンジョン探索処理

meiQTool

ダンジョン道具処理

meiQTalk

ダンジョン会話処理

meiQSave

ダンジョン保存処理

meiQQuit

ダンジョン終了処理

meiQBattle

ダンジョン戦闘処理

c

c：選択した行動

1. ゲームメインモジュール相関図

* モジュールの流れ図
* 関数使用一覧
* 構造体使用一覧
* 画面設計
* データ構造設計
* エラーコード一覧
* 変更履歴