

1 日の流れの作り方

1 日の流れは全て「**DayController.cs**」スクリプト内の「**void Update()**」内で記述できるようになっている
流れはターン制になっており、1 ターンにつきメッセージが 1 つ表示される
その日に起こることはあらかじめ作っておいたパターンの中からランダムに選ばれて実行される
パターンの個数を持つ変数が存在するので、追加したら適宜変更すると実際にランダムに実行される挙動がみられる（はず）

- ① DayController.cs 内の最も下の行に void DayPattern 番号()を追加する

```
void DayPattern1() {}
```

- ② この関数の中に switch (turn) {} を書き加える

```
switch (turn) {}
```

- ③ 1 つのターンの内容を case 内に関数呼び出しで記述する

```
switch (turn)
{
    case 0:
        SimpleMessage("メッセージを入力");
        break;
}
```

- ④ 選択肢を表示したターンの次のターンでは、必ず選択肢の数だけの場合わけをして記述する
(例) 2 ターン目に 3 択の選択肢を設置した場合

```
case 2:
    MessageAndChoice3("明日のテストの教科は？", "国語", "算数", "英語");
    break;
case 3:
    if (playerChoice == 1) { ... } else if (playerChoice == 2) { ... } else if (playerChoice == 3) { ... }
    break;
```

- ⑤ 好感度などのパラメータを変化させるときは・・・

```
AddKoukando(1); 好感度を 1 上昇させる
AddKoukando(-2); 好感度を 2 降下させる
```

- ⑥ 1 日の流れが終了したら、最後のターンで NextDay(); を呼び出す

```
case 5: //最後のターン
    NextDay();
    break;
```