

| |
|------|
| main |
| |
| |

| |
|----------|
| GameTask |
| |
| |

| |
|-----------------------|
| ベース |
| |
| +更新 +遷移する +表示する |

| |
|-----------------------|
| タイトル |
| |
| +更新 +遷移する +表示する |

| |
|-----------------------|
| ゲーム |
| |
| +更新 +遷移する +表示する |

| |
|--------------------------------|
| リザルト |
| |
| +更新 +選択する +遷移する +表示する |

| |
|----------------------------------------------|
| プレイヤー |
| |
| ジャンプする 拾う(アイテムに当たる) 当たる 日和る 調節する |

| |
|----------------|
| 上司 |
| |
| 攻撃する 形態変化する |

| |
|------|
| 攻撃 |
| |
| 変化する |

| |
|--------------------------|
| アイテム |
| |
| 設定する 表示する 拾ったか取得する |

| |
|--------------|
| スコア |
| |
| 設定する 表示する |

| |
|--------------|
| タイマー |
| |
| 形成する 表示する |

| |
|--------------|
| バリア |
| |
| 取得する 表示する |

| |
|-------------|
| main |
| |
| |

| |
|-----------------|
| GameTask |
| |
| |

| |
|--------------------------------------|
| BaseScene |
| |
| +Update +TransitionScene +Draw |

| |
|--------------------------------------|
| TitleScene |
| |
| +Update +TransitionScene +Draw |

| |
|--------------------------------------|
| GameScene |
| |
| +Update +TransitionScene +Draw |

| |
|------------------------------------------------------|
| ResultScene |
| |
| +ChoiceScene +Update +TransitionScene +Draw |

| |
|-------------------------------------------------------|
| Player |
| |
| +Jump +PickupItem +BescaredBoss +AdjustChair |

| |
|------------------------------|
| Boss |
| |
| +AttackPlayer +ChangeForm |

| |
|---------------|
| Attack |
| |
| +ChangeAttack |

| |
|----------------------------|
| Item |
| |
| +CheckHitItem +DrawItem |

| |
|-------------------------|
| Score |
| |
| +SetScore +DrawScore |

| |
|-----------------------------|
| Timer |
| |
| +ConventTimer +DrawTimer |

| |
|----------------------------|
| Barrier |
| |
| +GetItemID +DrawBarrier |