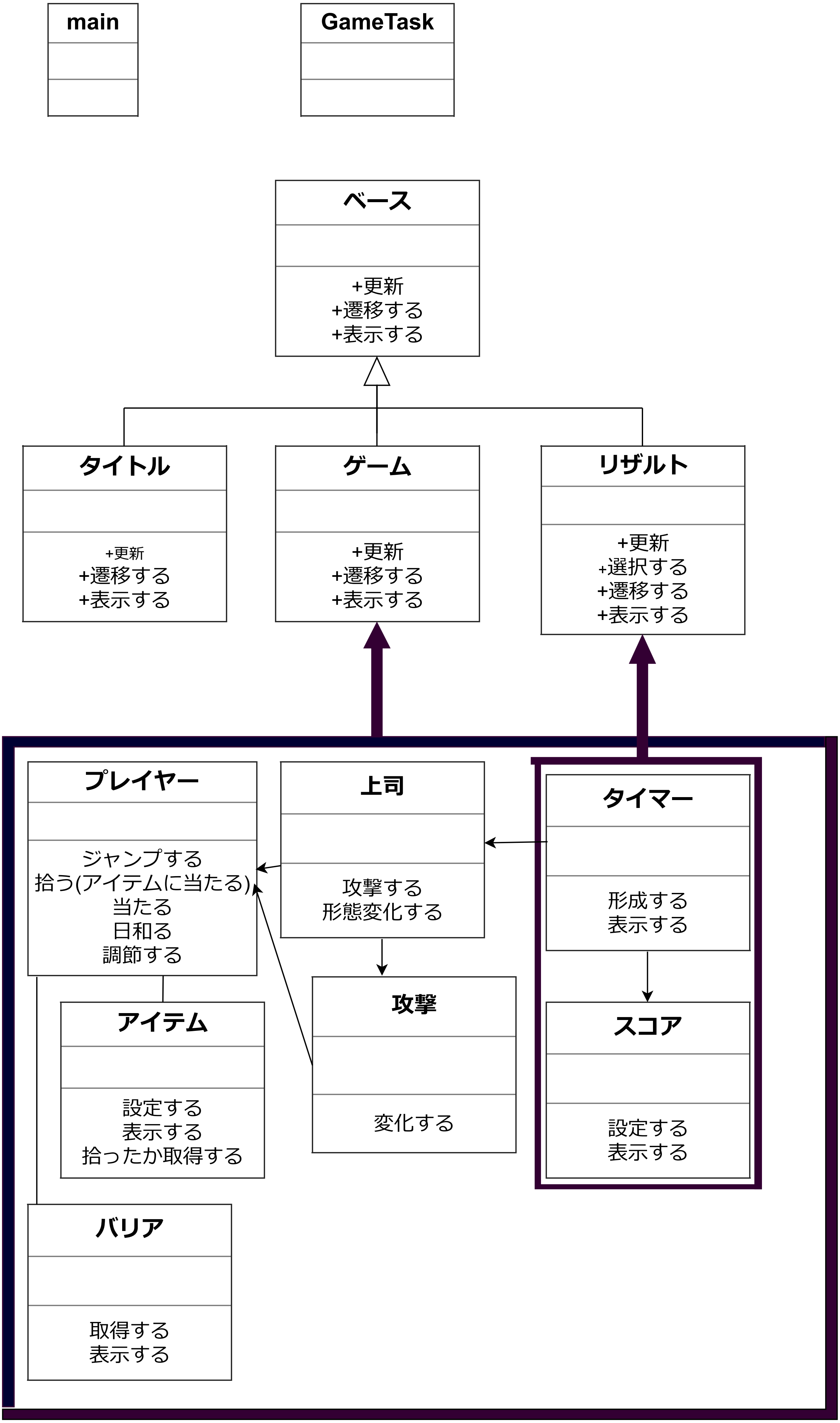
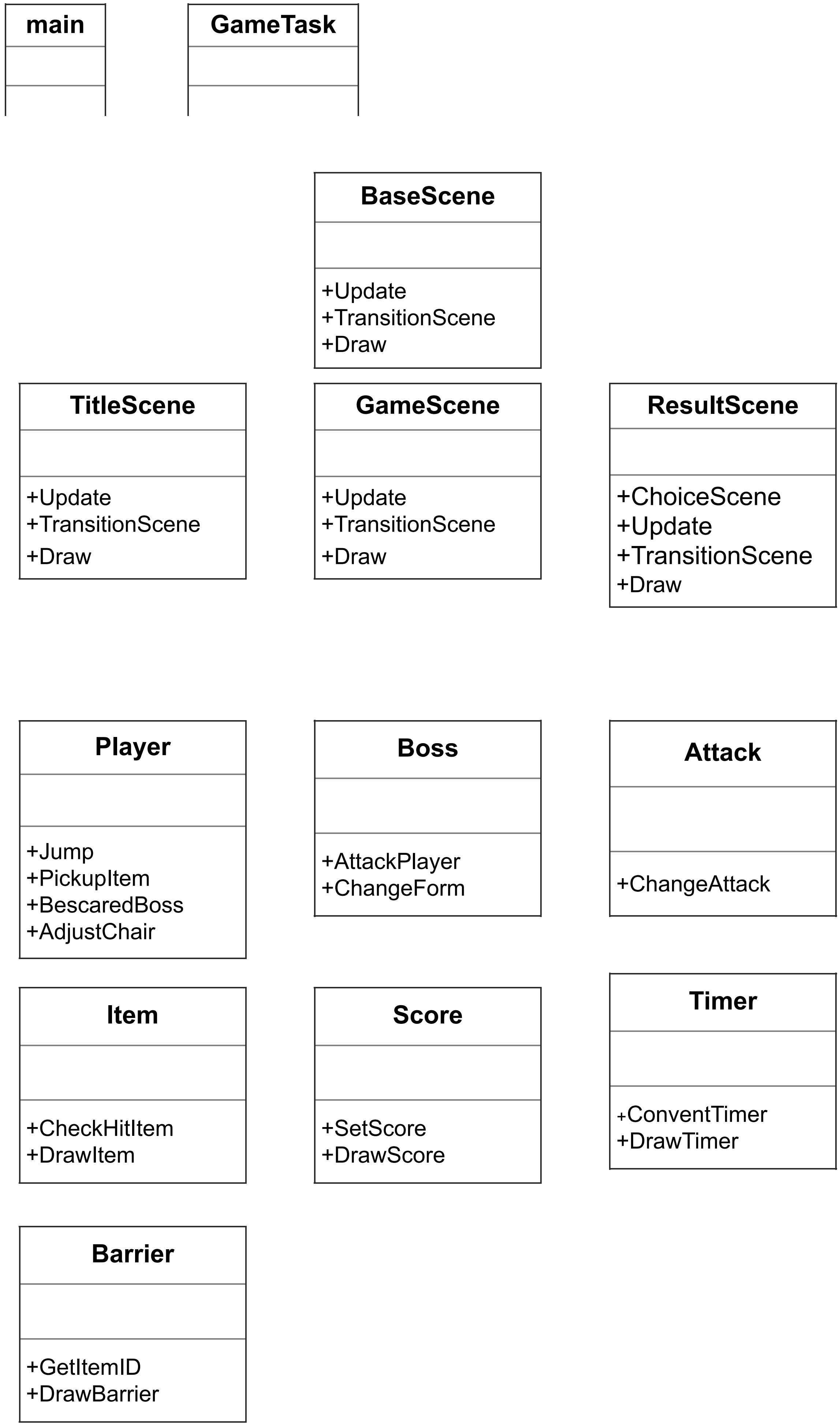
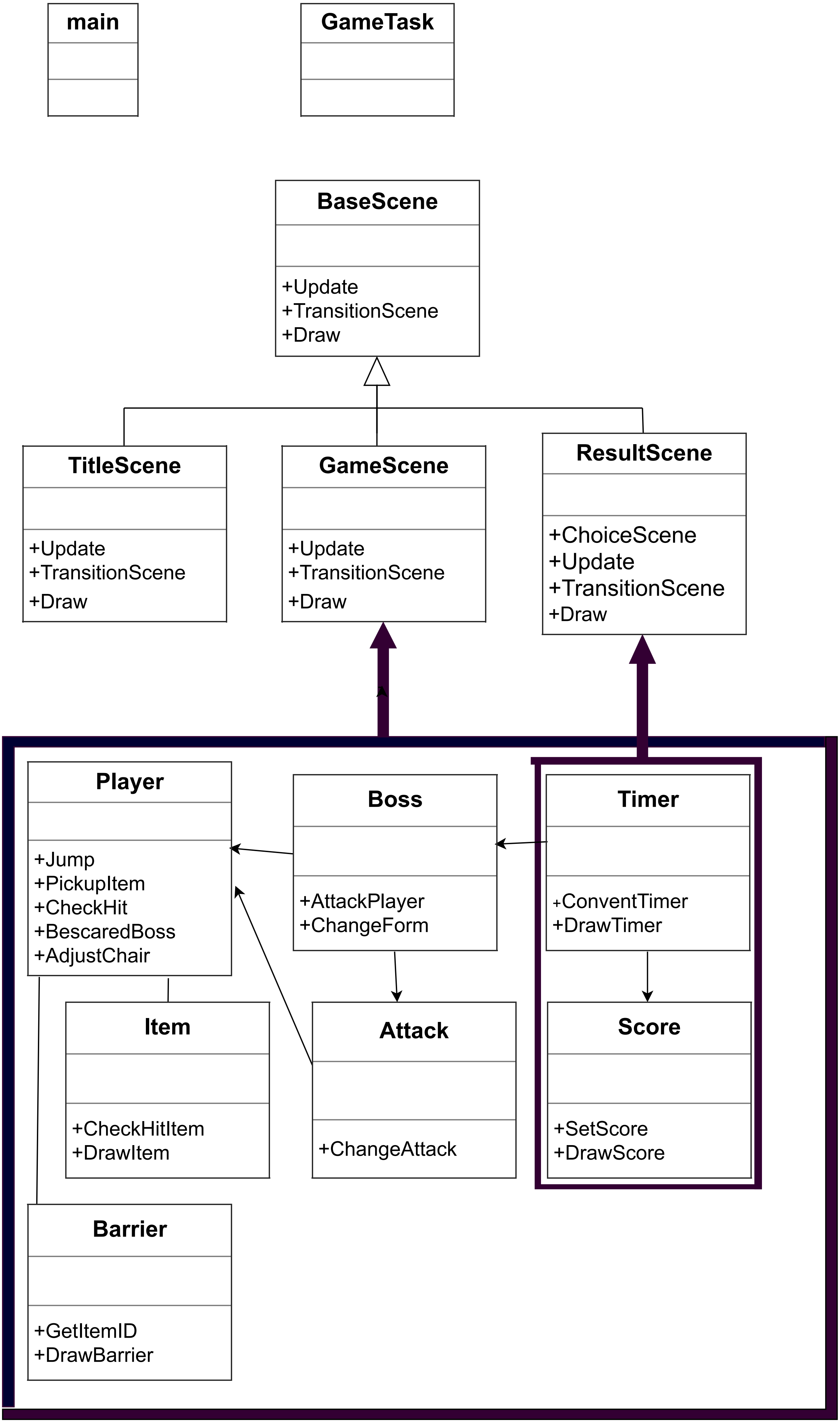

main
GameTask
ベース
+更新
+遷移する
+表示する
タイトル
+更新
+遷移する
+表示する
ゲーム
+更新
+遷移する
+表示する
リザルト
+更新
+選択する
+遷移する
+表示する
プレイヤー
ジャンプする
拾う(アイテムに当たる)
当たる
日和る
調節する
上司
攻撃する
形態変化する
タイマー
形成する
表示する
アイテム
設定する
表示する
拾ったか取得する
攻撃
変化する
スコア
設定する
表示する
バリア
取得する
表示する


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


main
GameTask
BaseScene
+Update
+TransitionScene
+Draw
TitleScene
+Update
+TransitionScene
+Draw
GameScene
+Update
+TransitionScene
+Draw
ResultScene
+ChoiceScene
+Update
+TransitionScene
+Draw
Player
+Jump
+PickupItem
+CheckHit
+BescaredBoss
+AdjustChair
Boss
+AttackPlayer
+ChangeForm
Timer
+ConventTimer
+DrawTimer
Item
+CheckHitItem
+DrawItem
Attack
+ChangeAttack
Score
+SetScore
+DrawScore
Barrier
+GetItemID
+DrawBarrier