Don’t Wrong WORD

ゲームプログラマー専攻2年関 真綺

ゲームの流れ(main1.cppの方です)

1. Playerは初めに、3つの難易度の文字を出力するから、その難易度の英単語を小文字あるいは大文字のどちらかで入力する。
2. 難易度を選択したら、各難易度に設定してあるクリア回数を達成することでゲームクリアとなる。
3. 問題は、vectorとalgorithmの二つの要素を使用して、クリア回数分の英単語問題を作成し、それをシャッフルする。
4. シャッフルしたら、英単語の一文字ずつの個数を\_ \_ \_の個数で表すのと、その英単語についての問題文の表示とplayerに入力を求めて、一文字一文字あっていたらその文字を表示していく。
5. 一文字ずつチェックするから、その一文字が間違っていたら間違っている変数に足していき、その変数があらかじめ決めていた限度の変数と比べて、多くなったらゲームオーバーにするので、ゲームループはその数が少ないことと、一文字一文字がお題の英単語を同じでないことがループ条件とする。また、間違ってしまったらあらかじめ決めていた限度の変数と同じになっていなかったら、再度playerに入力を求める。ゲームオーバーになったら、またplayerしてほしいといったニュアンスのコメントを出力する。
6. 5で書いた一文字一文字がお題の英単語を同じでないことという条件が成り立たない時、つまりplayerが入力した単語とこちらが出した英単語が一致していたら難易度クリアの回数条件に足していき、あっていた単語を表示させる。正解回数が難易度クリア回数と同じになったら、その難易度をクリアしたことを知らせるコメントを出力させる。