**ソフトウェア開発論**

**要求仕様書**

JB22S053 谷口壮平

1. 概要
   1. 概要

* 黒い靄がかかった自動生成の迷路を探索し，ゴールを目指す迷路攻略ゲーム
* プレイヤーの視界は限定されており，自分の位置とその周りの壁や通路しか確認できない．
* 移動前に進みたい方向のキーを順に入力し，実行ボタンでまとめて移動を行う．
* ルートは入力後に途中変更できないため，何度も挑戦して迷路の構造を把握しながら進む．
  1. 目的
* プレイヤーが記憶力や推理力を駆使し，限られた視界と情報を頼りに迷路を攻略する楽しさを提供する．
* 試行錯誤を重ねて少しずつルートを把握し，ゴールに辿り着く達成感を得られるゲーム体験を目指す．
  1. 目標
* プレイヤーが限られた視界内でルートを記憶し，迷路の構造を把握してゴールに到達できるようにする．
* 複数回の挑戦を通じて，最適なルートを発見する過程を楽しめるように促す．
  1. 作業・動作環境
* 使用言語 : Rust, TypScript
* OS : Windows11
* バージョン : 1.78.0, 5.6.3
* フレームワーク : Next.js
* ライブラリ : Tauri
* UIライブラリ : Chakra UI

1. 使用概要
   1. 迷路詳細
      1. 概要

* 黒い靄に覆われた自動生成された迷路を探索し，ゴールを目指す迷路攻略ゲームの開発
* スタートの座標は(1, 1)，ゴールの座標は(迷路サイズ-1, 迷路サイズ-1)とする．
* プレイヤーは方向キー，もしくはボタンを押して選択した方向に一度に移動を行う．
  + 1. 機能
    2. 迷路データ
    3. プレイヤー
    4. 画面構成