

[Dラン]の開発

顧客 T18CS012 岡本 高広

開発 & 提出 T18CS030 谷井 謙太

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
1	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、自機が上下に操作可能にして欲しい。それは本ソフトの根幹だからだ	あ自機を表示し入力されたらその方向に移動させる。一番上で上入力はジャンプと同じ軌道にする。一番したでした入力したら落下するように実装する。	3	完了
2	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、ジャンプの実装をして欲しい。それは移動ゲームとしての根幹だからだ。	プレイヤーの移動操作にジャンプを加える。したから床をすり抜けられるように判定を作成する。	2	完了
3	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、敵と接触した場合ゲーム終了処理をして欲しい。それは避けるゲームとしての根幹だからだ。	敵オブジェクトを作成し、敵との当たり判定を作成する。当たった場合ゲーム終了処理を行う。	4	完了
4	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、床の穴では下方向への自機の落下を実装して欲しい。それはプラットフォームゲームとしての根幹だからだ。	自機にはz軸方向に重力を付ける。床との当たり判定がある時は掛からず、ない時のみ判定を追加する	4	完了
5	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、自機が範囲外まで落下した場合ゲーム終了処理をして欲しい。それはプラットフォームゲームとしての根幹だからだ。	画面外に自機が出た場合の終了判定を作成し、画面遷移する。	2	完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
6	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、特定のボタンで攻撃の実装をして欲しい。それはDランの根幹だからだ。	自機と同じy座標に弾を右方向に発射する。敵との当たり判定を作り、接触したら球と敵が消える様に作成する	3	完了
7	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、一定時間毎にステージがスクロールして欲しい。それはプラットフォームゲームの根幹だからだ。	マップのスクロールを行う。一定時間毎の時間処理を実装する。	4	完了
8	プラットフォームゲームの提供者として、マップの自動生成を実装して欲しい。それはDランにランダム要素が加わるからだ。	マップの自動生成を行う。床と敵の生成を画面右端で行う。確率で出すか否かを判断する。	5	完了
9	プラットフォームゲームの提供者として、タイトル画面とリザルト画面の実装をして欲しい。それはゲームを簡潔にするためだ。	画面遷移の実装を行う。ゲーム終了判定の実装も行う。	3	完了
10	プラットフォームゲームの提供者として、リザルト画面にコンテニューとゲーム終了ボタンの実装をして欲しい。それはゲームを快適に遊んでもらうためだ。	リザルト画面で特定のキー入力を受け付けて、コンテニューとゲーム終了判定を行う。	3	完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
11	プラットフォームゲームの提供者として、倒した敵の数をカウントし、スコアにして欲しい。それはゲームに目的を持たせるためだ。	弾と敵の衝突判定を作り、カウントを1ずつ増やす。	1	完了
12	プラットフォームゲームの提供者として、リザルト画面に過去ランキングの実装をして欲しい。それはゲームで競争をして遊んでもらうためだ。	別ファイルに記録をソートして書き込み、ランキング表示で上位5位を読み込んで表示する。今回の記録を別ファイルへ記録する。	5	完了
13				
14				
15				

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
16				
17				
18				
19				
20				