

[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 | 未完了 |
| 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 | 未完了 |
| 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 | 未完了 |
| 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 | 未完了 |

| 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、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。 | 4 | 未完了 |
| 12 | | | | |
| 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 | | | | |