

[脱出ゲーム]の開発

顧客 T22CS003 飯島 永稀

開発 & 提出 T20CS037 橋本 風香

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
1	ステルスゲームのプレイヤーとして、ステージを上下左右に移動してほしい。それは本ゲームの根幹だからだ。	プレイヤーはWASDキーを押すことで上下左右に移動する。	3	完了
2	ステルスゲームのプレイヤーとして、宝箱をステージに配置してほしい。それは本ゲームの根幹だからだ。	各場所に配置された宝箱のそばに行きエンターキーを押すと宝箱の中身が得られる。中身はお金があつたりなかったりランダムで排出される。	4	完了
3	ステルスゲームのプレイヤーとして、お金が必要数まで貯まったら出口の鍵を開けられ脱出することができる機能を実装してほしい。それは本ゲームの根幹だからだ。	決まった数のお金が集まった場合にエリアの端にある扉に行きエンターを押すと、扉が開きステージから脱出できる。	3	完了
4	ステルスゲームのプレイヤーとして、敵を配置してほしい。それは本ゲームの根幹だからだ。	敵はランダムでステージ内を動き回る。敵がプレイヤーを発見できる範囲は前方3マス(範囲検討)である。	3	完了
5	ステルスゲームのプレイヤーとして、敵を複数人配置してほしい。それは本ゲームの根幹だからだ。	敵を増やし、それぞれがランダムに動くようにする。	3	完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
6	ステルスゲームのプレイヤーとして、ライフ機能を実装してほしい。それは本ゲームの根幹だからだ。	プレイヤーにライフの情報を追加し、敵に見つかったらライフを1減らす。	2	完了
7	ステルスゲームのプレイヤーとして、制限時間を設けてほしい。それは本ゲームの根幹だからだ。	ゲームをスタートしてからカウントダウンを開始し、残り0秒になったらゲームを終了する。	2	完了
8	ステルスゲームのプレイヤーとして、ゲームクリア、ゲームオーバーの機能を実装してほしい。それは本ゲームの根幹だからだ。	ステージから脱出したらゲームクリア、ライフが0になるか制限時間を過ぎたらゲームオーバーとする。	3	完了
9	ステルスゲームのプレイヤーとして、スタート画面とクリア画面、ゲームオーバー画面を実装してほしい。それは本ゲームをわかりやすくプレイできるようにするためだ。	各画面を作成し、ボタンを選択することで画面を遷移できるようにする	3	完了
10	ゲームソフトのユーザーとして、過去の上位成績の一覧がほしい。それはJavaでのファイル操作に慣れるためだ。	脱出までにかかった時間をスコアとし、ゲームクリア画面にスコアの表示、スタート画面のスコアランキング画面でこれまでのスコアのランキングを表示する。	3	eclipse上では完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
11	ゲームソフトのユーザーとして、最初に遊び方を表示してほしい。それは誰でも遊べるようにするためだ。	スタート画面の遊び方にて遊び方の説明を表示する。	2	未完了
12	プロフラミングを学ぶ学生として、ボスが来た画面を実装してほしい。それは状態遷移モデルの実装法を習得するためだ。	Qキーを押すと「仕事中的ような画面」を表示する。	3	完了
13	ステルスゲームのプレイヤーとして、敵がプレイヤーを追尾するようにしてほしい。それは本ゲームがよりスリルを高くできるようにするためだ。	プレイヤーと敵の間に隔てるものがない時に、プレイヤーの座標に向かって敵が動くようにする。	4	未完了
14	ステルスゲームのプレイヤーとして、常にプレイヤーが中央にいるようにウィンドウを一部表示にしてほしい。それはウィンドウをコンパクトにするためだ	画面端でない限りプレイヤーの移動に合わせて表示する画面の位置も移動させる。	5	未完了
15				

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