

[fire escape] の開発

顧客 T21CS027 清水唯衣

開発 & 提出 T21CS039 NUR SYAZWANI

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、プラットフォームの上に左と右に動かしたり、ジャンプしたりしてほしい.それは本ゲームの根幹だからだ	プレイヤーは任意 キーを押すと、画面のプラットフォームに右と左の方向を移動したり、ジャンプしたりすることを確認する	3	完了
2	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、縦スクロールができてほしい.それは、ゴールへ行くためだ	上に行くと画面に表示しているオブジェクト下に移動することを確認する	2	完了
3	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、下から炎が迫ってきてほしい.それは、早く上に動かせるためだ	画面の下に自動的に炎が表示され、時間を経つとだんだん迫ってくることを確認する	1	完了
4	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、自動的に攻撃アイテムを表示してほしい.それは、プレイヤーを倒すためだ	画面に自動的に左と右から火の玉が飛び出ることを確認する	2	完了
5	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、攻撃アイテムや炎と当たったら、終了してほしい.それは、プレイヤーが負けたためだ	攻撃アイテムや炎と当たったら、ゲームが終了して、結果画面に切り替わることを確認する	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、特別なアイテムをランダムに表示してほしい。それは、プレイヤーのスコアを上げるか能力を向上させるためだ	画面に自動的に特別なアイテムを出てくることを確認する	2	完了
7	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、特別なアイテムでスコアをあげるか能力を向上させるかをしてほしい。それは、プレイヤーのスコアを上げるためだ	特別なアイテムを取得すると、スコアを上がることを確認する	2	完了
8	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、特別なアイテムで2倍ジャンプしてほしい。それは、プレイヤーが早くゴールにたどり着くためだ	特別なアイテムを取得すると、ジャンプしたら2倍の高さに行くことを確認する	2	完了
9	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、難易度によって状況が違うようにしてほしい。それはプレイヤーの能力に合わせてプレイできるためだ	選択した難易度によって画面に表示している攻撃の激しさが変わることを確認する	1	完了
10	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、スコアを示してほしい。それはプレイヤーに状況を見せるためだ	画面に得られたアイテムによって、スコアが変わることを確認する	1	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プレイヤーとして、ゴールを表示してほしい。それはプレイヤーがゲームを達成するためだ	ゲームの画面にゴールを表示してあり、プレイヤーはゴールにたどり着いたら、ゲームが終了して、結果画面に切り替わることを確認する	1	完了
12	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、ゴールにはボスが表示してほしい。それはプレイヤーがゴールに行くのを止めるためだ	ゴールにボスが表示してあり、さまざまな方向に火を投げることを確認する	2	完了
13	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、ゲーム終了後に結果画面を実装してほしい。これは最終スコアを確認できるようにするためだ	ゲームが終了したら結果画面に移動し、「スコア」「もう一度プレイする」「ゲームを終了する」を表示することを確認する	1	完了
14	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、スタート画面には、ゲームスタート、ルールと遊び方、ランキング、難易度、ゲームを終了するを表示する。それはプレイヤー簡単にゲームの操作を選択できるためだ	プラットフォームゲームを起動すると「ゲームスタート」「遊び方」「ランキング」「難易度」「ゲームを終了する」が表示して、それぞれを選択するとそれ用の画面に切り替わるか確認する	1	完了
15	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、ルールと遊び方を確認できるようにしてほしい。これはゲームの遊び方が理解できるようにするためだ	スタート画面で「遊び方」を選択したらゲームのルール説明を表示することを確認する	1	完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
16	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、毎解のゲームのスコアを保存しておく。それは今までのスコア記録を見せるためだ	ゲームが終了時のスコアが保存され新しくゲームを起動しても保持すること確認する	1	完了
17	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、スタート画面からランキングを確認できるようにしてほしい。これは過去にどんな結果を残したか確認できるようにするためだ	スタート画面で「ランキング」を選択したら画面を切り替えランキングを表示することを確認する	1	完了
18	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、難易度を選択できるようにしてほしい。これは好きな難易度でプレイできるためだ	スタート画面で「難易度」を選択したら画面を切り替え選択できる難易度を表示することを確認する	1	完了
19	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、結果が出てから、もう一度プレイできるようにしてほしい。それはプレイヤーがもう一度遊ぶためだ	結果画面が表示してから「もう一度プレイする」を選択したら、スタート画面に切り替わることを確認する	1	完了
20	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、ゲームを終了できるようにしてほしい。これはゲームを終了させるためだ	画面で「ゲームを終了する」を選択したらゲームを終了させることを確認する	1	完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
21	プログラミングを学ぶ学生として、ボスが来た画面を実装して欲しい。それは 状態遷移モデルの実装法を修得するためだ	特定のキーを押すと「遊び方」「終了」「リスタート」を表示することを確認する	1	完了
22	プラットフォームゲームのプレイヤーとして、適切に効果音をつけてほしい。これはゲームが面白くなるためだ	ゲーム画面の状況によって効果音が出ることを確認する	1	完了