2021/7/2

設計書：AppleCatch

20238271　辻知恵

# ①ゲーム開始画面（StartScene）

## 4.監督スクリプト

　・StartDirector

~~→ランキング画面に遷移する。~~

ゲーム画面（3×3）に遷移する。

# ②ゲーム画面（GameScene）

## 1.必要なオブジェクト

　・赤りんご（RedApple）

　・金りんご(GoldApple)

　・バクダン(Bomb)

　・バスケット(Basket)

　・ステージ(Stage)

　→3×3、4×4、5×5

## 2.必要なコントローラースクリプト

　・ItemController

→赤りんご、バクダン、金りんごをy=3の高さからランダムに落とす。

　・BasketController

　→バスケットを動かす。

## 3.ジェネレータスクリプト

・ItemGenerator

→赤りんご、バクダン、金りんごをランダムな位置に生成する。

## 4.監督スクリプト

　・GameDirector

　→点数を計算する。

　　残り時間を計算する。

　　コンボ数を計算する。

　　点数を表示する。

　　残り時間を表示する。

　　コンボ数を表示する。

　　3×3のステージに遷移する。

　　4×4のステージに遷移する。

　　5×5のステージに遷移する。

ゲーム終了画面に遷移する。

# ③ゲーム終了画面（EndScene）

## 4.監督スクリプト

　・EndDirector

　→ゲーム開始画面に遷移する。

~~ランキング画面に遷移する。~~

# ~~④ランキング画面(RankScene)~~

## ~~4.監督スクリプト~~

~~→RankDirector~~

~~ゲーム開始画面に遷移する。~~