|  |
| --- |
| **rhythm connect 2** |
| **詳細設計書(譜面読み込み)** |
| **2022/11/02** |
| **Rev. 1.0** |
| **rc2開発チーム** |

**目次**

[1. 初めに 3](#_Toc118331524)

[2. 略語一覧 3](#_Toc118331525)

[3. 4](#_Toc118331526)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| リビジョン | 更新者 | 変更内容 | 確認者(一応) |
| 1.0 | 高橋 | 初版リリース。 | 高橋 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**変更履歴**

# 1. 初めに

　本設計書は、rhythm connect 2における機能概要を説明するためのドキュメントである。

処理の詳細は、それぞれのモジュール単位の詳細設計書を参考すること。

# 2. 略語一覧

|  |  |
| --- | --- |
| 単語 | 説明 |
| rc2 | rhythm connect 2のこと |
| bpm | 一分間当たりの拍数 |
| (C) | クラスの項目 |
| (F) | 関数の項目 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# 3. 機能概要

## 3.1. ノーツについて

　プレイヤーが音楽に合わせて、ボタンを押すことで気持ちよくなれるやつ。

### 3.1.1. ノーツの種類

　rc2では以下の種類のノーツを実行する。

表 . ノーツの種類

|  |  |
| --- | --- |
| 名前 | 説明 |
| 単発ノーツ | ボタンの押下一回に対して、判定を返す。 |
| ロングノーツ | ボタンを決められた時間押下することで、判定を返す。 |
| 横長ノーツ | どこたたいてもいいよ～ん♪ |
| アナル | 日光浴に使う |

## 3.1.2. ノーツ

　オタクが気持ちよくなるためのドラッグです。詳細は「[RC\_Note](#_4.1_RC_Note)」を参照。

### 3.1.2.1 ノーツの生成

　ノーツはレーン上から下に向かって流れる。実際に流す際は、表示されているレーン範囲よりも少し上から流す。

## 3.2 レーン

### 3.2.1 レーン概要

　レーンとは、ノーツが流れるパーツのことである。基本は4レーンで、6レーンも作っちゃおうかな(たかしが)。

# 4.クラス、関数

## 4.1 Note(C)

　ノーツが持つステータスをメンバとして持つ、クラス。MonoBehaviorクラスを継承する。

ノーツクラスが保持するフィールドは以下のようになる4♪

表 . RC\_Noteクラスのフィールド

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名前 | 型 | 説明 |
| noteSpeed | float | 検討中 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

### 4.1.1 calcNoteSpeed

### 4.2. SingleNote

　単発ノーツ用のオブジェクトに設定するクラス。Noteクラスを継承する。