|  |
| --- |
| **rhythm connect 2** |
| **基本設計書** |
| **2022/11/02** |
| **Rev. 1.0** |
| **rc2開発チーム** |

**目次**

# 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。画面遷移はめんどいので載せません。

なんか特に書くことなかったです。

# 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 |
| ノーツ | プレイヤーが処理して気持ちよくなれるかもしれないオブジェクト |
| レーン | ノーツが流れる領域。基本には、画面に水平に存在しており、ノーツが上から下に流れる。  また、本ゲームでレーンは、4本or 6本となる（のかな）。 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# 3. 状態遷移

rc2における、プログラムの状態とその遷移は下記に記す。

ダイアグラム

自動的に生成された説明

図 . rc2の状態遷移

# 4. 機能一覧

　本ゲームにおいて提供される機能を紹介する。一個しかない。

## 4.1. 音楽ゲーム

　音楽ゲームとは、流れる音楽に合わせてオブジェクトを処理するゲームである。本ゲームにおけるオブジェクトはノーツ(Notes)と呼び、キーボードを適切なタイミングで押下することによって気持ちよくなれる。このノーツは、レーンと呼ばれる領域を一定の速度で上から下へ移動していく。ただし、この速度には曲によって一定とはならないものが存在する。

### 4.1.1 判定について

　4.1. において出てきたタイミングについてもいくつかの種類があり、それぞれあらかじめ決められた幅(フレーム)から、キーボードを押下した際に、どれだけのズレが生じているかで、この判定が決まる。判定の種類は以下となる（と思う）。

表 . 判定種類

|  |  |
| --- | --- |
| 判定 | 説明 |
| Great |  |
|  |  |
|  |  |