①　ゲームの説明・仕様

今回のゲーム製作では、迷路を作成します。

迷路の作成方法は穴掘り法を用いて作成します。

穴掘り法は、自動で迷路の道を穴掘りのように作成していく方法です。

自動生成した道でゴールをめざしてもらうゲームです。

まず初めの画面はスタートかランキングがあり、1か2で選択してもらいます。3は終了になります。次の画面で操作方法を載せます。

3終了

2ランキング

1スタート

迷路

ランキングものせます。

操作方法は、aが上、sが下、dが右、fが左を示します。

1スタート

aが上、sが下、dが右、fが左

操作方法

次はゲーム開始になります。

迷路の大きさは縦25横25の大きさです。

タイムアタックで順位を決めます。

ゲーム終了後はタイトルに戻ります。

②関数の設計

title() タイトル画面の作成

　rule() ルール説明画面の作成

　ranking() ランキングの画面

　wall(int width ,int height) 迷路の大きさ

　dig() 穴を生成する盤面

　way() 進む方向

　time() ゴールまでにかかった時間

main()