

# [ABOVE] の開発

顧客      T16CS013 大森 勇輝

開発 & 提出      T18CS055 兪 雪蕾

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
1	タイピングソフトのプレイヤーとして、1つの文字列が右から左へ飛んで欲しい。それは本ソフトの根幹だからだ (サンプルです)	文字列が一定速度で画面右端から1文字ずつ現れ、左へ飛んでいく。左端に到達すると1文字ずつ消え、すべて消えると新たな文字列が右端から出現する (サンプルです)	3	未完了
2	天井が上から下に落ちて欲しい。それは本ソフトの根幹だからだ。	天井が上から下に落ちていく。落るスピードは点数に対応して、速くなる。つまり、ゲームの難易度はどんどん難しくなる設定である。	3	完了
3	自機を作る。これもソフトの根幹である。	自機を作って、キーボードで左右移動、ジャンプ、弾丸発射ができるようにする。	4	完了
4	天井を壊す機能を作る。この機能は本ソフトが他ソフトとの根本的な区別である。	天井が弾丸と接触したら、天井と弾丸がともに消える。	3	完了
5	弾丸の補充機能。弾丸がなくなる場合を備えて、補充出来るようにする。	天井にのランダム位置に出現する。自機と触れったら消えて、弾丸が増加する。	4	完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
6	落下物を作る. ゲームの難易度を増加させるため, 落下物が必要と考えた.	天井より速いスピードで落下する. 自機にぶつかったらゲームオーバー.	4	完了
7	破壊不可のところを作る. ゲームの難易度を増加させるため, 破壊不可の天井を設置する.	天井のランダムのあるところにある範囲の長さの破壊不可の天井を設置する.	3	完了
8	スタート画面を作る. ゲームの操作説明等を載せるので, ゲームのルールをよりわかりやすく出来る.	スタート画面に操作方法をのせる.	3	未完了
9	resul画面を作る. ゲームの終了を知らせるため.	ゲームの終了を告げる.	3	完了
10	ランキング画面を入れる. より高い点数を出すモチベーションを出せるため, ランキングが必要である.	ランキングを作って, スタート画面とresult画面に入れる. より高い点数を出した場合, ランキングを更新する.	4	未完了

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
11				
12				
13				
14				
15				

No.	ストーリー	デモ手順	見積もり	実装完了
16				
17				
18				
19				
20				