

# Androidアプリ製作計画表

s1210005:圓増幹太

s1210027:片山知也

# ゴールの設定

最低限の目標としてゲームが動くこと。

- ・キャラクターが動く(ジャンプを行う、左右に動く)。
- ・ブロックと正しく当たり判定が行われる。

その上で余力があれば

- ・ブロックの配置にランダム性を持たせる。
- ・背景の表示、および背景のスクロール。
- ・スコアを記録してゲーム画面に表示。
- ・スコアを保持してスタート画面に表示。
- ・ジャイロセンサーによる左右の移動。
- ・アイテムの配置

# 大まかな計画

スタート、プレイ画面、ゲームオーバー画面を用意する。

プレイ画面はひとまず適当な画像を表示させる。

(1~2週間)



プレイ画面の中身を実装、実際にゲームがプレイ出来るようにする。

(10週間)



計画がずれ込んだときのためのマージン。

およびその他の細かい調整、機能の追加、デバッグなど。

(3~4週間)

# プレイ画面の実装

## 1週目～5週目

キャラクターの画像を準備、それを画面に表示。(1週間)

そのキャラクターを動かす。

ひとまず単調に上下するものを作り、それがジャンプして見えるように動くスピードを調整する。(2週間)

画面下部にボタンを配置、これが押されてる間はキャラクターが左右に動くようにする。

また、左右の壁に当たったときに左右それぞれ逆の壁にワープするように座標を書き換える。(2週間)

# プレイ画面の実装

## 6週目～10週目

ブロックとなる画像を適当な間隔になるように配置。  
それがキャラクターと当たったとき当たり判定をし、そこをキャラクターがジャンプする  
起点となるようにする。(2週間)

キャラクターの位置を把握し、ブロックがスクロールするようにする(縦スクロール)。  
そのときキャラクターも一緒にスクロールするようにする。(キャラクターのジャンプに  
よる移動とスクロールによる移動を合成し、動きに整合性を持たせる)。(3週間)

# 最後に

それぞれの機能に優先順位を付け、最低限ゲームの稼働に必要なことのみを優先させて製作するように計画した。

また最後に3週間の余裕をもうけ、付加的な機能はそのときに実装させるようにする。

ジャイロセンサーは難易度が高そうなので優先順位を下げて余力があったら実装することにした。

また、アイテムも余力があれば実装することにした。