弱肉強食

第６班　チーム名：

石井 哲也

鎌田 一樹

東 佳奈

山田 陽平

山本 恭平

目次

見出し 14pt

本文　11pt

，と．を使う．

だ，である を使うこと．です，ます調は禁止

1. ソフトウェアの概要　鎌田

　「弱肉強食」は４人用のパソコンゲームである．本ゲームは正方形のマップ上を周回しながら自身を強化し，相手プレイヤーを倒していくサバイバルすごろくゲームである．

1. 要件定義　山田
   1. 対象者

　本ゲームは，PCを利用できる人を対象とした．

* 1. 動作環境

　本ゲームはGCCバージョン４インストール環境での動作を確認している．

* 1. 開発目標

　本プロジェクトでは，ソースコードの可読性を第一目標に掲げ，読みやすいコード，変更に対して臨機応変に対応できるコーディングを心がけている．

1. 開発工程　山田

　どのような日程で開発を行ったのか．だれが何を担当したのか

　開発計画をそのままペーストすればOK

1. データ構造　石井

　抽出した物の一覧を示し，それぞれに対して宣言した構造体の名称・性質をまとめる

1. 関数設計　東

　ファイルごとに全ての関数の仕様を書く

1. 遷移図　山本

　ゲーム画面の遷移

　ゲームがどのように進行するのかチャート図のように書く

　イベントの処理についても同様にチャートを書く

1. テスト　全員担当分

　実施したテストの内容と結果

　単体テスト：各関数の動作確認の結果

　結合テスト：各々が作成した関数を組み合わせてテストした結果（機能ごと）

　システムテスト：全体の動作確認　ゲームが正常に開始し，進行し，終了するか．

1. 考察　全員

　目標が達成できたか，それぞれの感想

付録

　例年通りファイルごとに全ソースファイルを添付