

ものと操作の洗い出し

2014年11月13日

1 味方: struct unit

1.1 もの

- 種類: unit_type
- 画像: struct image
 - 幅: int width
 - 高さ: int height
 - 角度: int angle
- 座標: int x, int y
- レベル: int level
- コスト: int cost
- 弾の発射フラグ: gboolean fire_frag
- 弾の種類: int bullet_type
- 生存フラグ: gboolean exist_flag

1.2 操作

- 表示 (画像, 座標, 生存フラグ): void draw()
- 売却 (コスト, 座標, 生存フラグ, 所持金): void delete()
- アップグレード (レベル, 所持金): void upgrade()
- 線形予測 (弾の速度, 敵の速度, 敵の進行方向): double linear_prediction()
- 狙う敵の選択: int select_enemy()
- ファイルの読み込み: void load_file()

2 敵: struct enemy

2.1 もの

- 画像: struct image
 - 幅: int width
 - 高さ: int height
 - 角度: int angle
- 座標: int x, int y
- 種類: int enemy_type
- 生存フラグ: gboolean exist_flag
- 出現フラグ: gboolean appear_flag
- ゴールフラグ: gboolean goal_flag
- 賞金: int reward
- 敵の耐久力: int life
- 移動速度: int speed
- ゴールへの攻撃力: int damage

2.2 操作

- 表示 (画像, 生存フラグ, 座標): void draw()
- 移動 (座標, 移動速度, マップの通行許可): void move()
- ゴールとの当たり判定: gboolean collision_detection()
- ファイルの読み込み: void load_file()

3 弾: struct bullet

3.1 もの

- 画像: struct image
 - 幅: int width
 - 高さ: int height
 - 角度: int angle
- 座標: int x, int y
- 種類: int bullet_type
- 出現フラグ: gboolean appear_flag
- 敵への攻撃力: int damage
- 移動速度: int speed
- 移動角度: int degree
- 属性: int property

3.2 操作

- 表示 (画像, 座標, 出現フラグ, 移動角度): void draw()
- 移動 (移動速度, 移動角度, 座標): void move()
- 攻撃: void attack()
 - 当たり判定 (画像, 座標, 移動速度, 移動角度)
 - ダメージ計算 (敵の耐久力, 敵への攻撃力, 属性)
- ファイル読み込み: void load_file()

4 マップ: struct map

4.1 もの

- 画像: struct image
 - 幅: int width
 - 高さ: int height
- 座標: int x, int y
- 通行許可: int traffic_flag
 - 味方
 - 敵
 - ゴール
 - その他

4.2 操作

- 表示 (画像, 座標): void draw()
- ファイル読み込み: void load_file()

5 システム: struct system

5.1 もの

- 画像: struct image
 - 幅: int width
 - 高さ: int height
- wave 番号: int wave_number
- ステージごとの耐久力: int life
- 所持金: int money

5.2 操作

- セーブ: void save()
- ロード: void load()
- 表示 (画像, 座標, wave 番号, ステージ番号・残りライフ, 所持金): void draw()
- 味方及び敵の配置 (マップの通行許可, 味方のコスト, 所持金, wave 番号): void set()