

ものと操作の洗い出し

2014年11月6日

1 味方

1.1 もの

- 画像
 - － 幅
 - － 高さ
- 座標
- レベル
 - － アップグレード
- コスト
- フラグ
 - － 弾の発射
 - * 線形予測
 - * 種類
 - － 生存
 - * 売却
- 特殊能力

1.2 操作

- 表示
- 攻撃
 - － 当たり判定
 - － ダメージ計算
 - － 属性
- 設置
- 売却
- アップグレード

2 敵

2.1 もの

- 画像
 - － 幅

－ 高さ

- 座標
- 種類
- フラグ
 - － 生存
 - － 出現
 - － ゴールしたか
- 賞金
- 耐久力
- 移動速度
- 攻撃力
 - － ゴールされた時のダメージ

2.2 操作

- 表示
- 移動
- 当たり判定

3 弾

3.1 もの

- 画像
 - － 幅
 - － 高さ
- 座標
- 種類
- フラグ
 - － 出現
- 攻撃力
- 速度
- 方向

3.2 操作

- 表示
- 移動
- 当たり判定

4 マップ

4.1 もの

- 画像
 - － 幅
 - － 高さ
- 座標
- 通行許可
 - － 味方
 - － 敵
 - － ゴール
 - － その他
 - * 建物
 - * 木
 - * 道路

4.2 操作

- 表示

5 システム

5.1 もの

- 画像
 - － アイコン
- wave(ステージ) 管理
 - － wave 番号

5.2 操作

- セーブ
- ロード
- 味方及び敵の配置
 - － 選択
 - * 種類