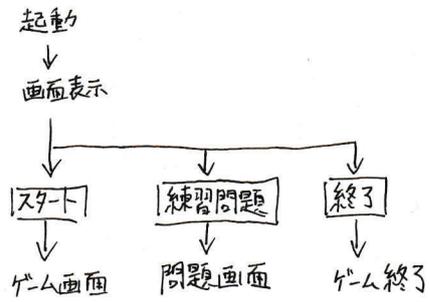
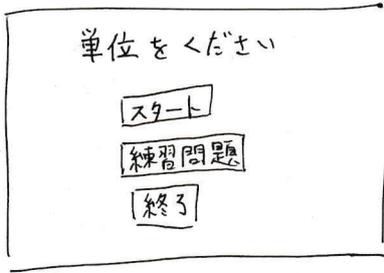
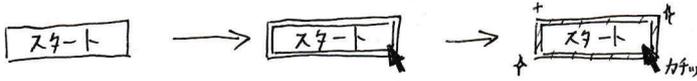


★ タイトル画面



○ スタートボタン



- ・カーソルを合わせる時、枠が発光
- ・クリックで点滅、画面フェードアウト
- ・「ゲーム画面」へ

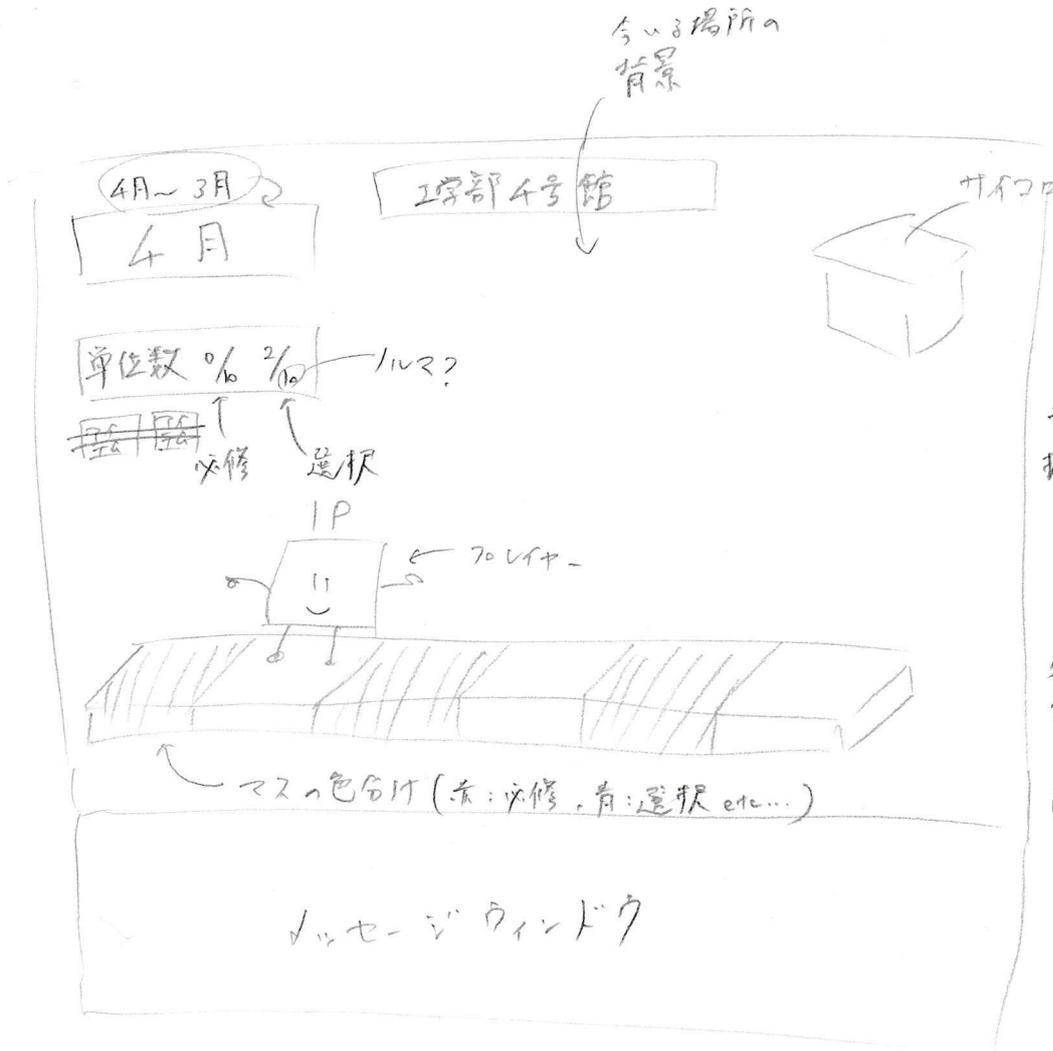
○ 練習問題ボタン

- ・同上
- ・遷移先は「問題画面」

○ 終了ボタン

- ・同上
- ・ゲーム終了

7-レベル画面

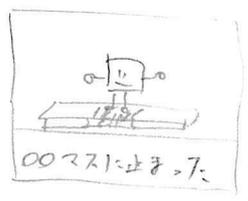
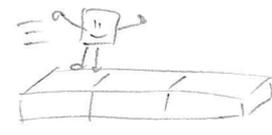
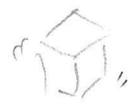


合っている場所の背景

基本マウスで操作
サイコロをクリ、クリと
振りに合わせている。

1つの場所につき
5~8マス程度で1つ
端まで70レベル
別の場所に行く。
(場所選択機能あり?)
↳ 擬似ルーラー

サイコロをクリ、クリ → サイコロ回転 → もう一度クリ、クリ → 止まる → かんたん遊戯 → 止まるとマスで各種問題を解く。

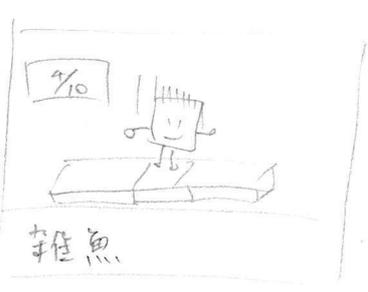
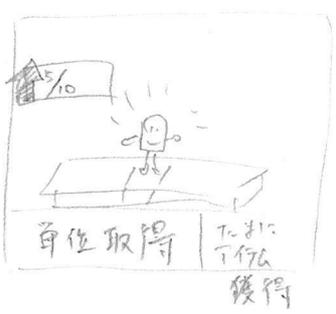


問題1. 正解

不正解

画面外へのアウト

次の70レベルへ



⇒

★ フレーム {

- ・エリア ... 現在居るエリア
- ・マス ... 現在のマス. 次のマスがない場合, エリア移動.
- ・選択
- ・一般 ... 取得した一般科目単位数
- ・専門 ... " 専門 "
- ・所持アイテム [] ... アイテムIDを格納
- ・画像 []
- ・チャットウィンドウ

・移動() ... サイド→振子の戻り値を受けて移動, マップ照会()

・表示() ...

・更新() ...
問題画面クラス→
正誤判定()
の戻り値から,
単位数を更新

↓
・マップ構造体を参照して
マスの超過検出
エリア移動を行う

選択()
↳ クリック待ち
クリックした
エリアに移動

★ サイコロ {

- ・画像 []
- ・状態 ... {停止, 回転}

・振り() ... 乱数生成, 1~6を返す
・表示()

}

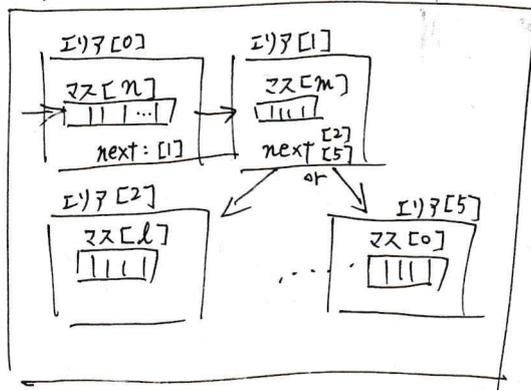
★ マップ {

~~エリア画像~~

◎ エリア []

}

マップ



★ エリア {

- ◎ ID
- ◎ マス []
- ・画像 (背景)
- ~~次エリアID~~
- ・エリア名

}

★ マス {

- ・画像
- ・一般、専門識別

}

★ 問題 {

- 問題文 ... 文章
- 選択肢 1 ... 文字列 id *1 (選択肢 1 を正解とする)
- " 2 ... "
- " 3 ... "
- " 4 ... "
- 一般、専門識別 ... ~~{0, 1}~~ {IPPAN, SENMON}
- 問題レベル ... ~~{0, 1}~~ {EASY, HARD}
- 画像 ID ... 問題に使う画像の ID *2 (使わない場合 0)

}

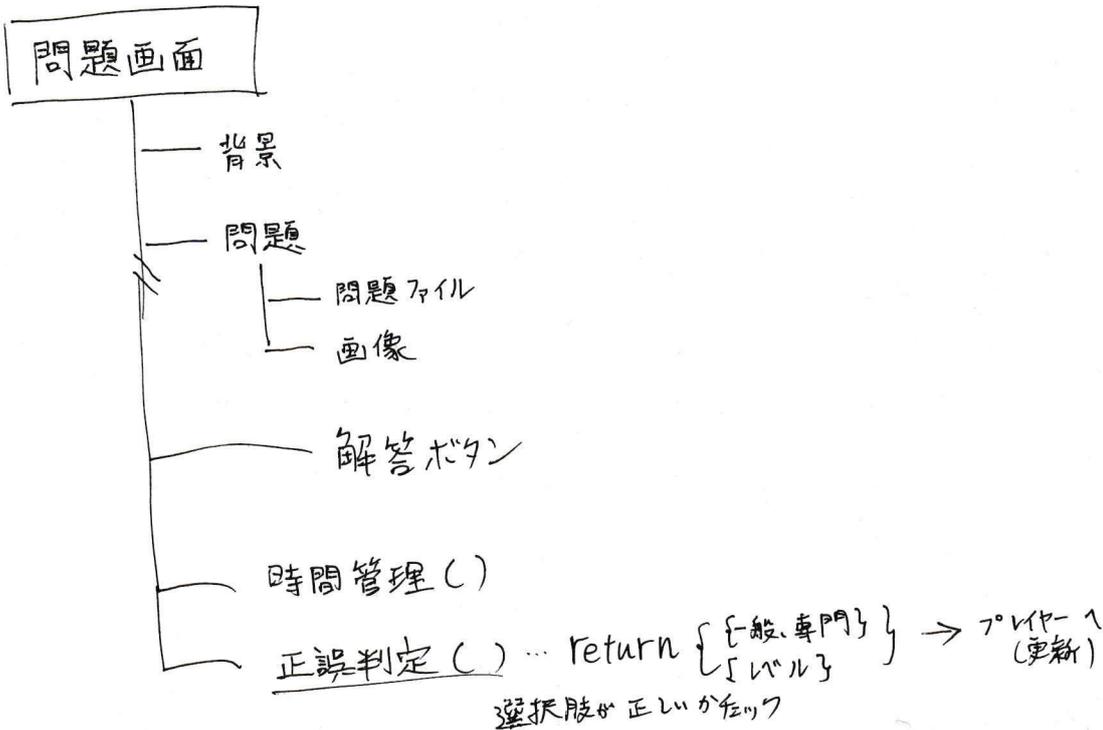
*1

★ 選択肢 {

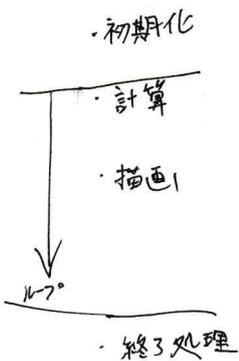
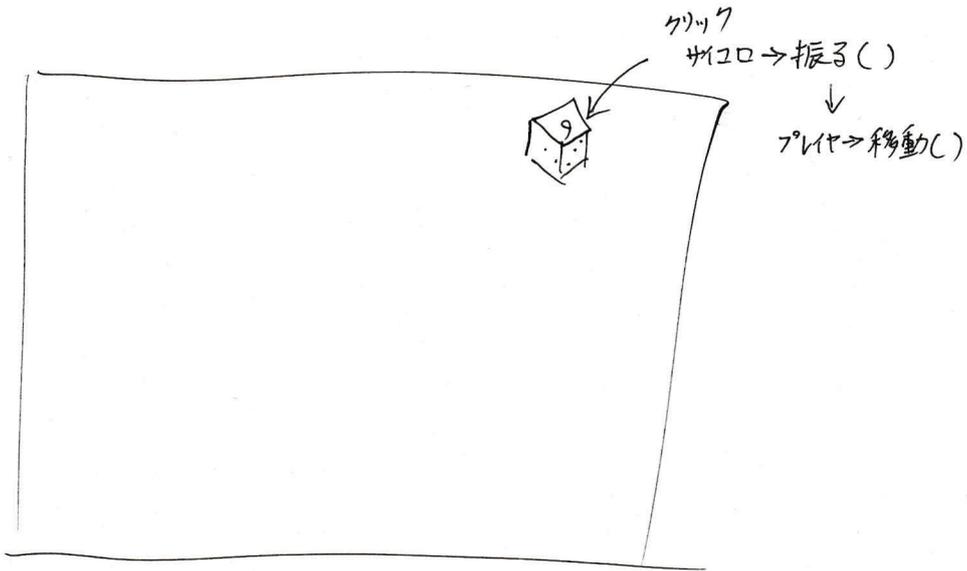
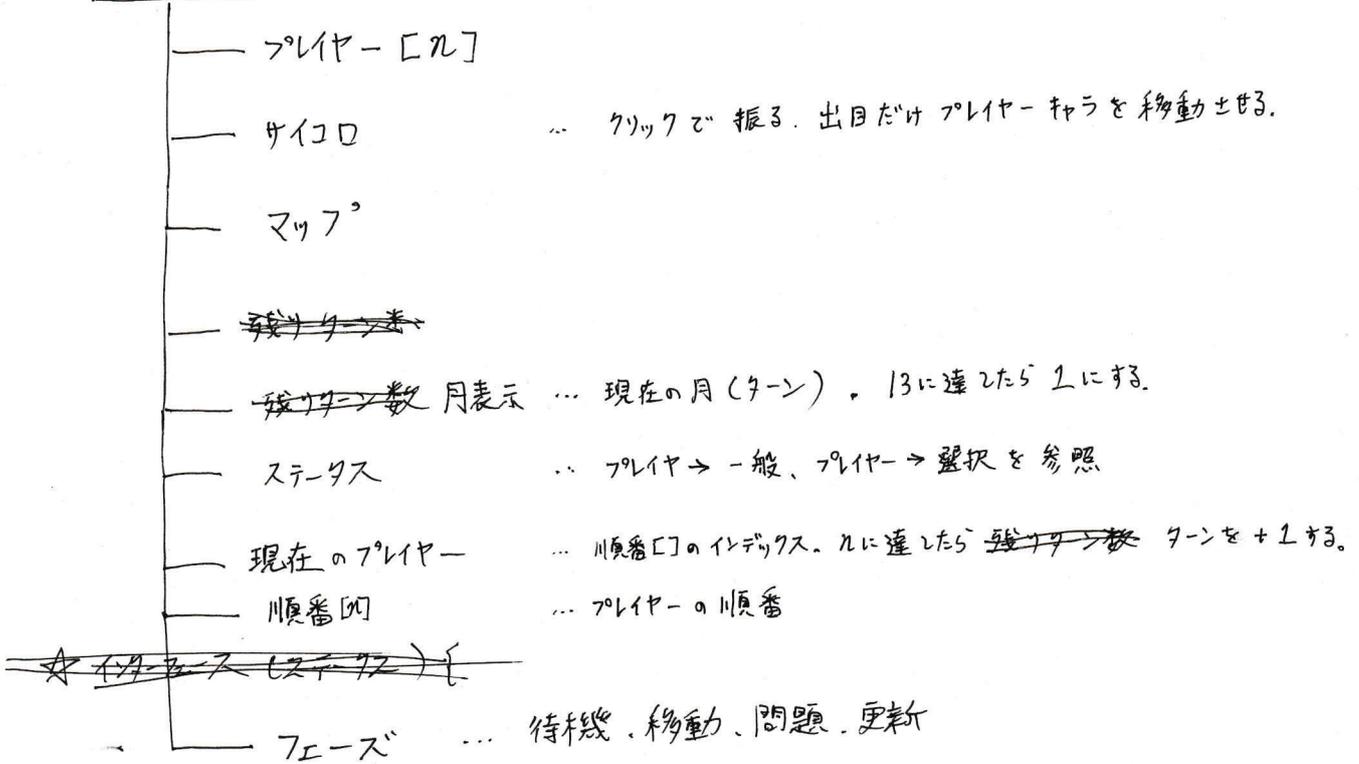
- ラベル ... 選択肢
- 選択状態 ... ~~排他的~~ {true, false}

}

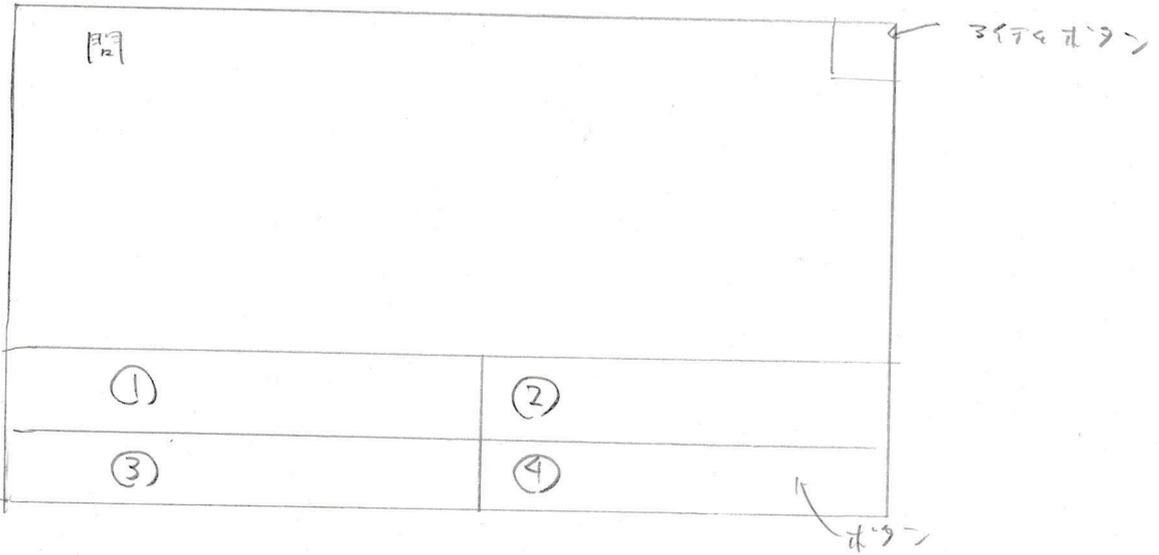
* 画像 ~~id~~ のファイル名を ID とする



☆ プレイ画面



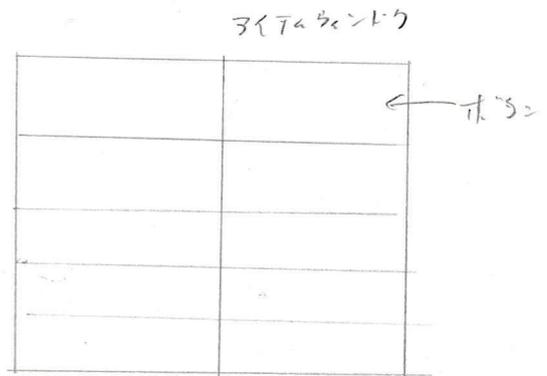
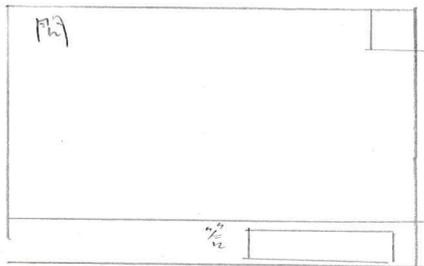
問題画面



・ウインドウの大きさ

問題画像、選択指の幅、高さには依存する。

※ 答えが×な式の場合



問題 → アイテムを読み出し、
一般
選択

アイテムの種類 → 半選択まであり。

アイテム使用のタイミング → 出題前

- 教科名
- 難易度
- 使いつか? (今更)

