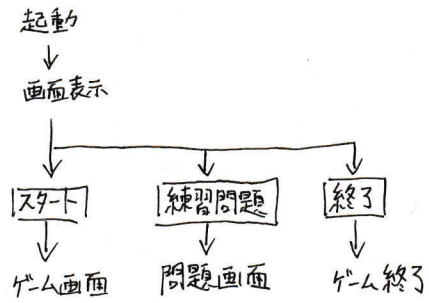
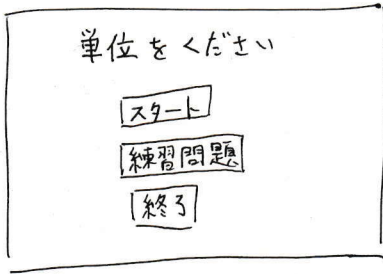
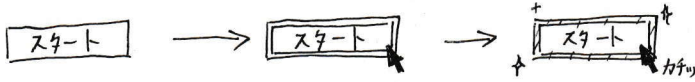


# ★ タイトル画面



## ○ 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

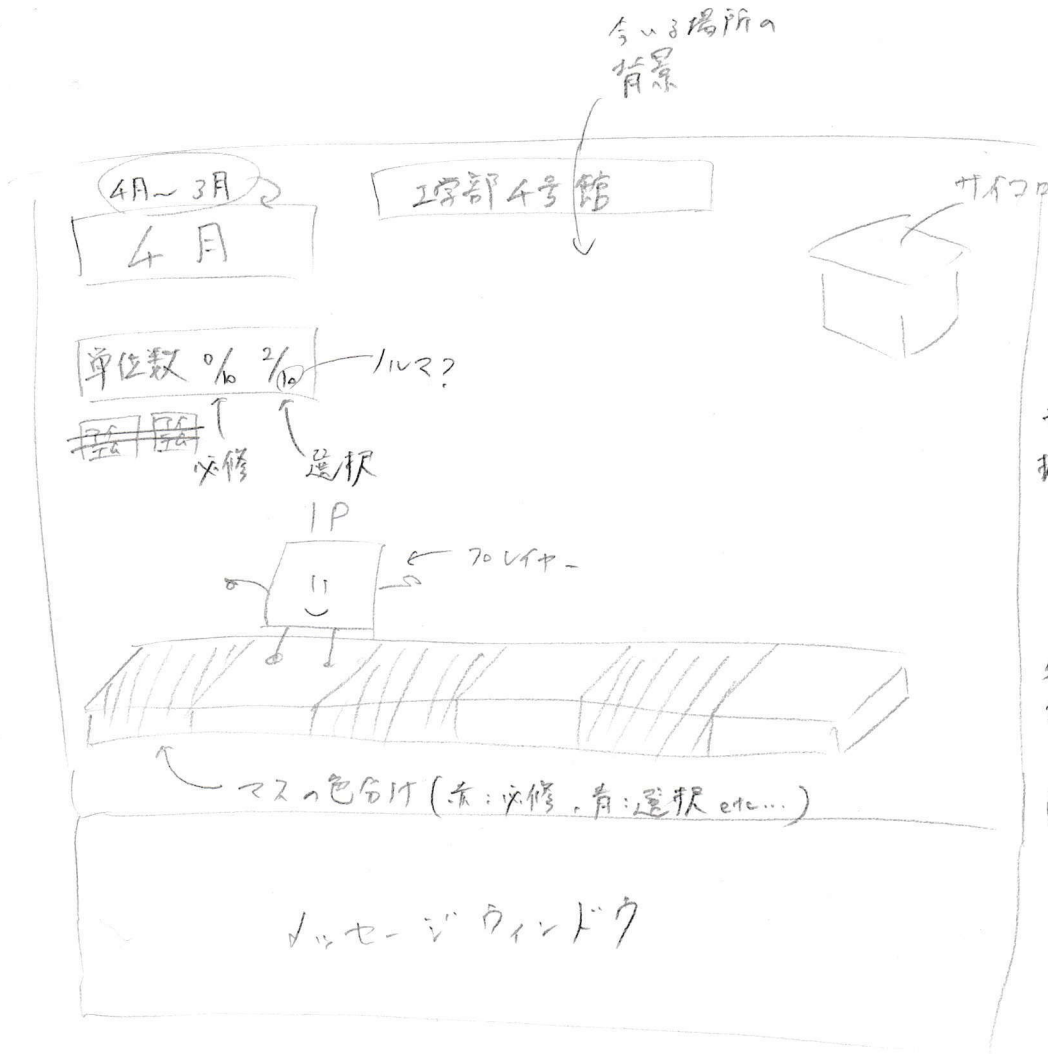
## ○ 練習問題ボタン

- ・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

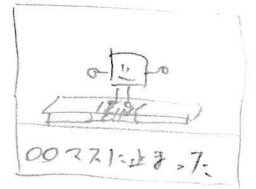
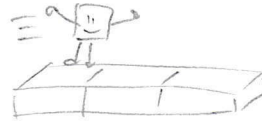


基本マウスで操作  
サイコロをくり、くりと  
振りにかいてみる。

1つの場所につき  
5~8マス程度は1?  
端まで70レベル  
別の場所に行く。  
(場所選択機能あり?)

→ 擬似ルーティン

サイコロをくり、くり → サイコロ回転 → もう一度くり、くり → 止まる → かんたん遊戯 → 止まるとマスの  
各種問題を解く。

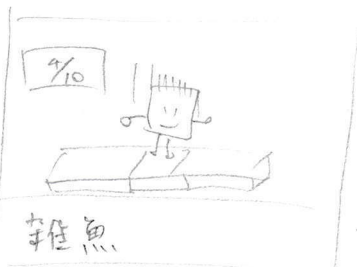
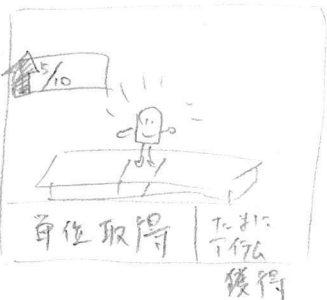


問題1: 正解

不正解

画面外への移動

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() ... アニメーション, 1~6を返す

・表示()

}

★ マップ {

~~エリア画像~~

◎ エリア [ ]

}

★ エリア {

- ◎ ID
- ◎ マス [ ]
- ・画像 (背景)

~~次エリアID~~

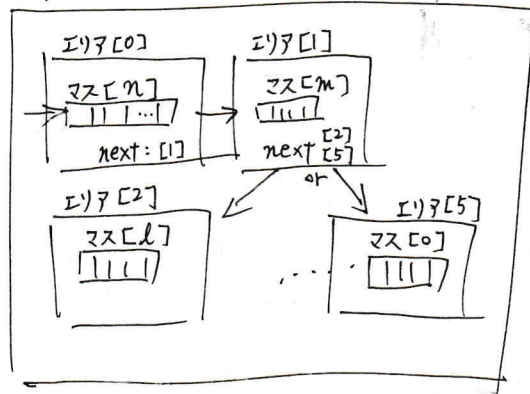
・エリア名

★ マス {

- ・画像
- ・一般、専門識別

}

マップ



★ 問題 {

- 問題文 ... 文章
- 選択肢 1 ... 文字列  $\text{size} \times 1$  (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  $\times 2$   
(使わない場合 0)

}

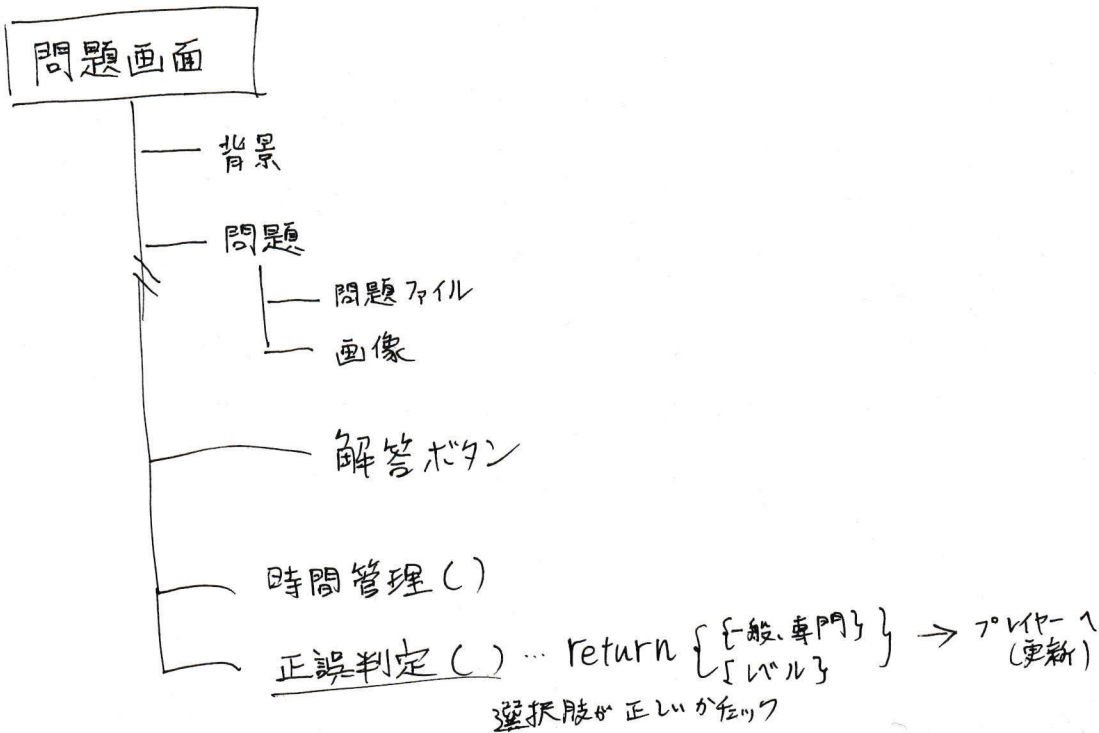
$\times 1$

★ 選択肢 {

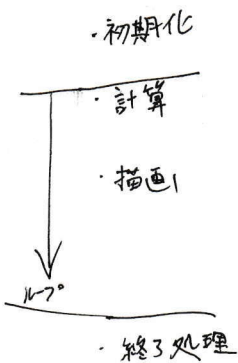
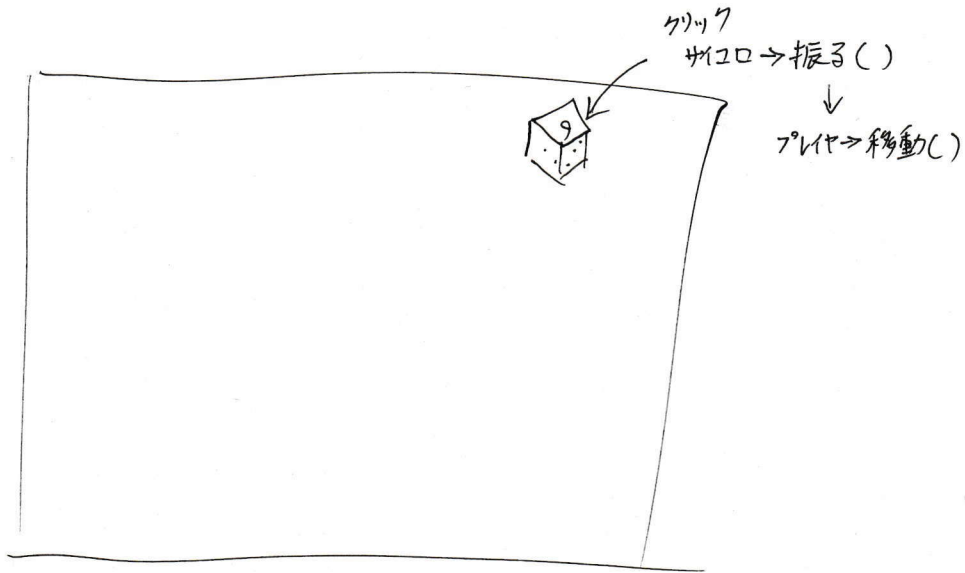
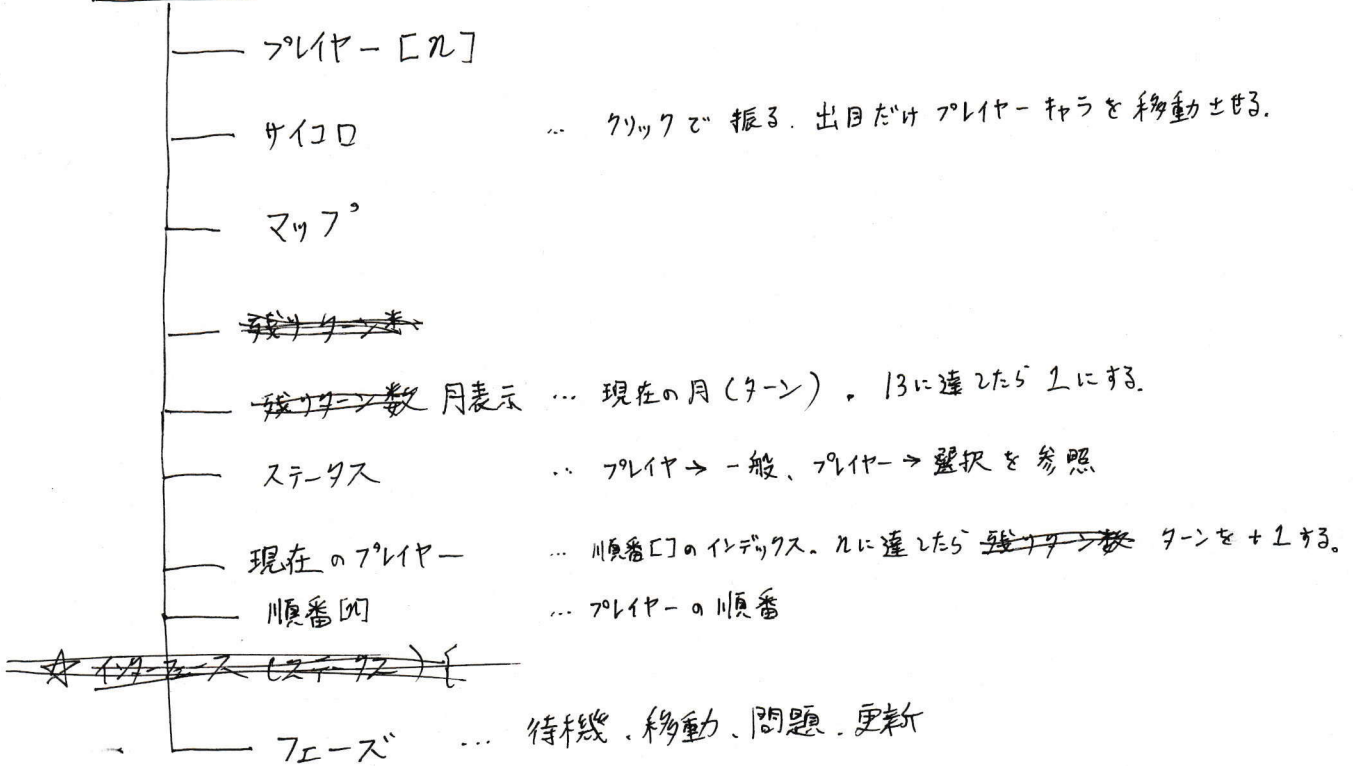
- ラベル ... 選択肢
- 選択状態 ... ~~排他的~~ {true, false}

}

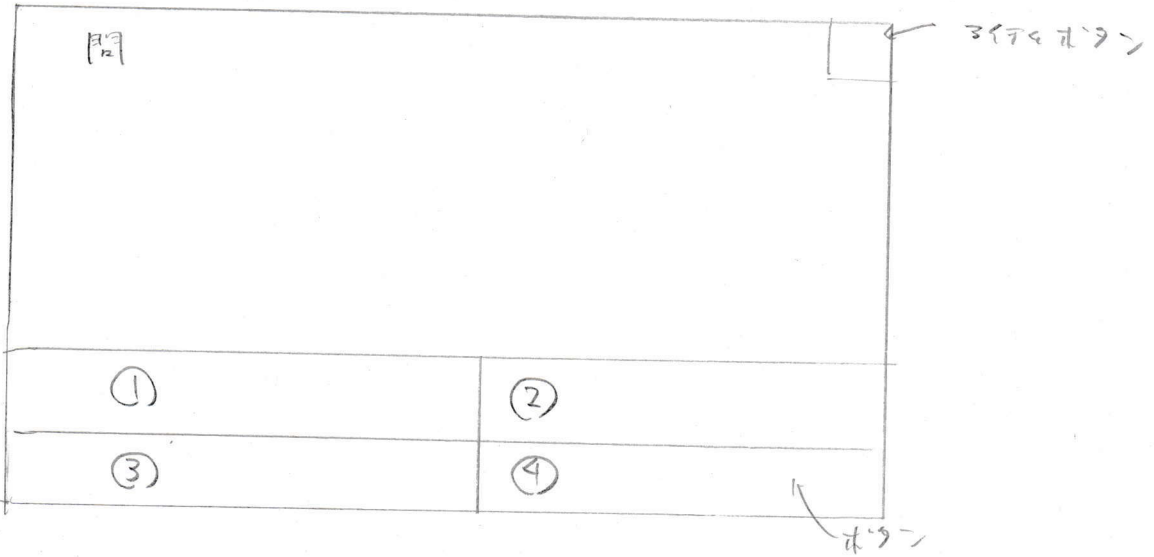
※ 画像 ~~の~~ ファイル名を ID とする



☆ プレイ画面



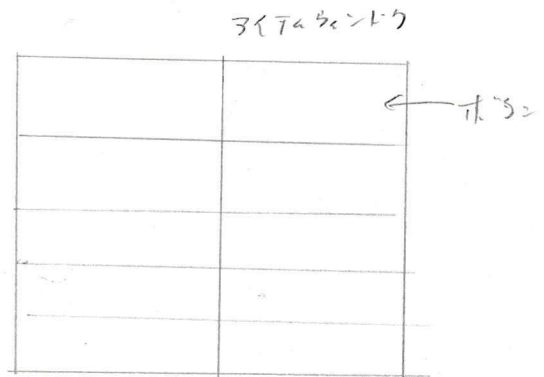
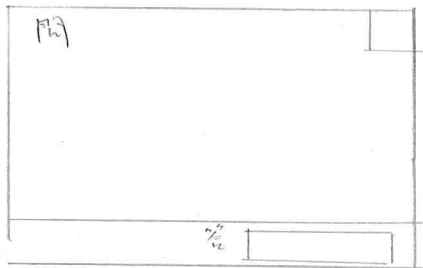
# 問題画面



・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  
選抜

アイテムの種類 → 半選抜まで

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)

