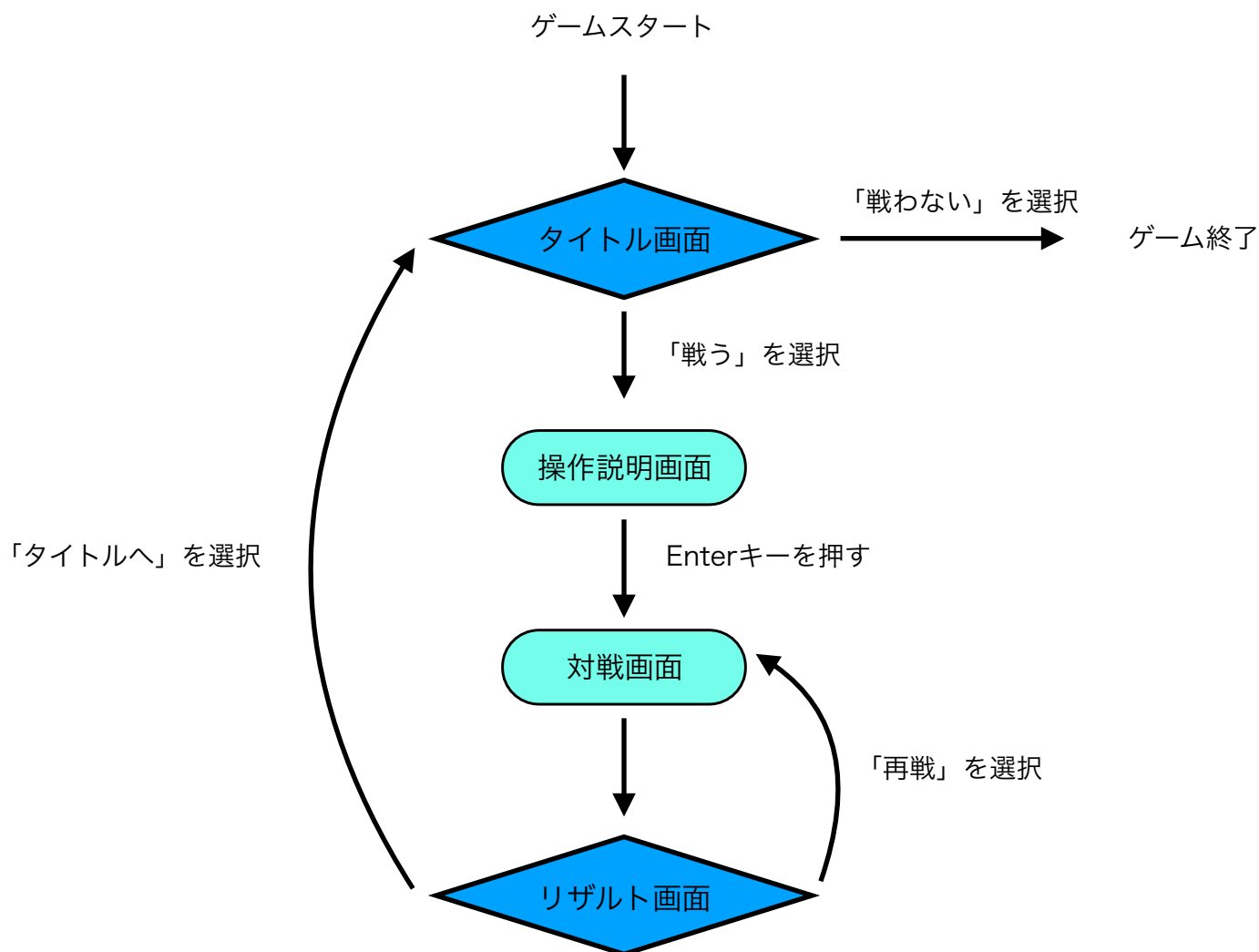


# プログラムの簡単な流れ



## 対戦画面中の流れ(mainモジュールによって統括)

- ①対戦開始合図(signモジュール)とともに背景表示(battleモジュール)
- ②対戦開始
  - ・ 体力ゲージ表示とその変化(gaugeモジュール)
  - ・ キャラクターの移動(moveモジュール)、攻撃(attackモジュール)、ダメージ(damagedモジュール)、およびアニメーションの変化と各動作のモジュールの統括(charモジュール)
  - ・ アイテムの出現と消滅(itemモジュール)
  - ・ BGMや効果音を流す(soundモジュール)
- ③対戦終了(signモジュール)、リザルト画面へ(mainモジュール)

# 各モジュールの関係図

