

変数の洗い出し

## グローバル (昼も夜もどっちも)

### <変数>

- ・曜日(int)
- ・ライバル1 →主人公への不信感(int)
- ・ライバル2 →主人公への不信感(int)
- ・ライバル3 →主人公への不信感(int)
- ・対象 →主人公への不信感(int)
- ・対象 →主人公への好感度 (int)
- ・行き先(int)

### <関数>

- ・セリフ関数
- ・選択肢関数グローバル関数

### <関数の説明>

- ・Void セリフ関数(string 人名, string セリフ)
- ・int セリフ関数(string セリフ1, string セリフ2, string セリフ3)

セリフごとに番号があり、プレイヤーに選択されたらその番号を返す

## 場所ごと (昼行動)

### <変数>

- ・ライバルと対象の好感度(int)
- ・ライバルと対象が一緒にいるときに主人公が初めてかどうか(bool)

### <関数>

- ・対象のみにであう
- ・ライバルのみに出会う
- ・対象&ライバルに出会う
- ・誰にも合わない

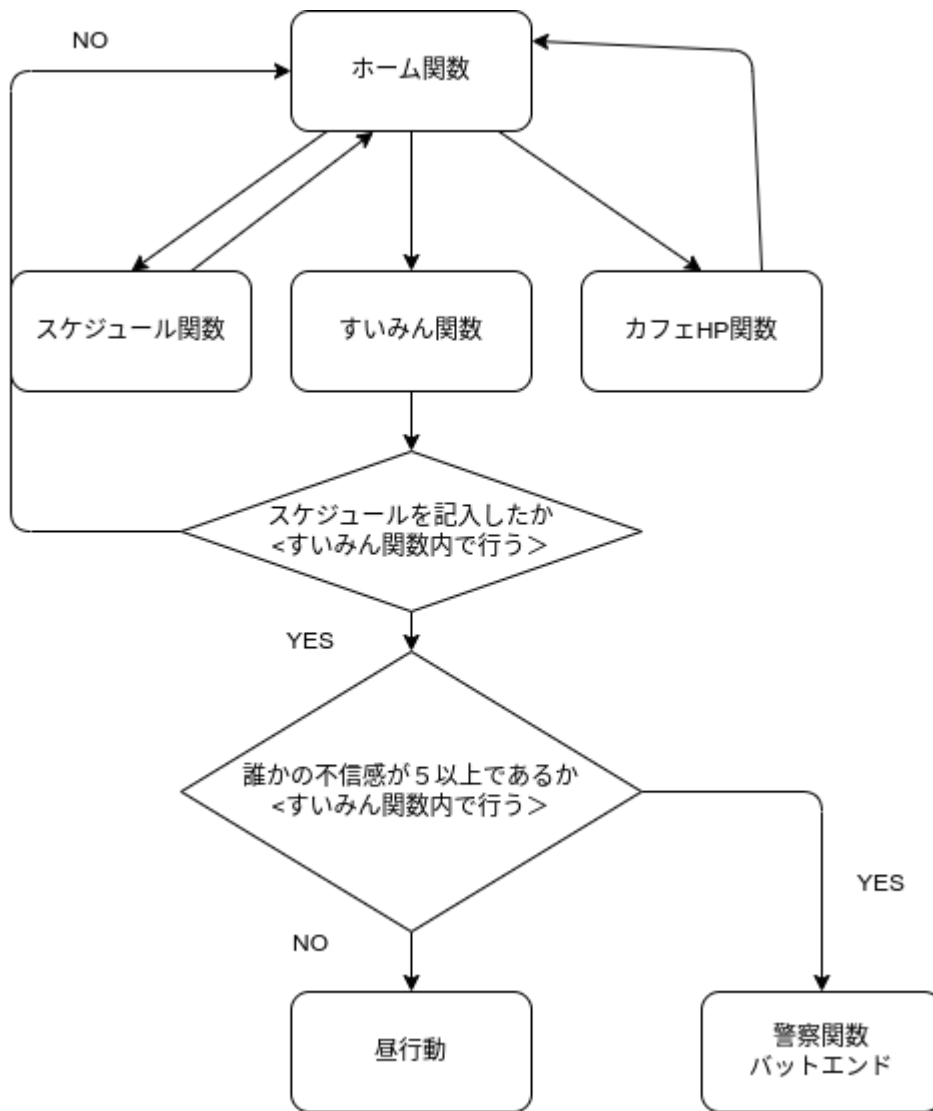
### スマホ（夜行動）

#### <関数>

- ・ホーム
- ・スケジュール
- ・すいみん
- ・警察

### 説明

### スマホ（夜行動）



### ホーム関数

- ・ ホーム画面を呼び出す

### スケジュール

- ・ スケジュール画面を呼び出す
- ・ 行き先変数を書き換える
- ・ 行き先変数の値の割り当ては、

0: 未選択

1: カフェ

2: 公園

3: 大学

## カフェ関数

- ・カフェのホームページを表示する

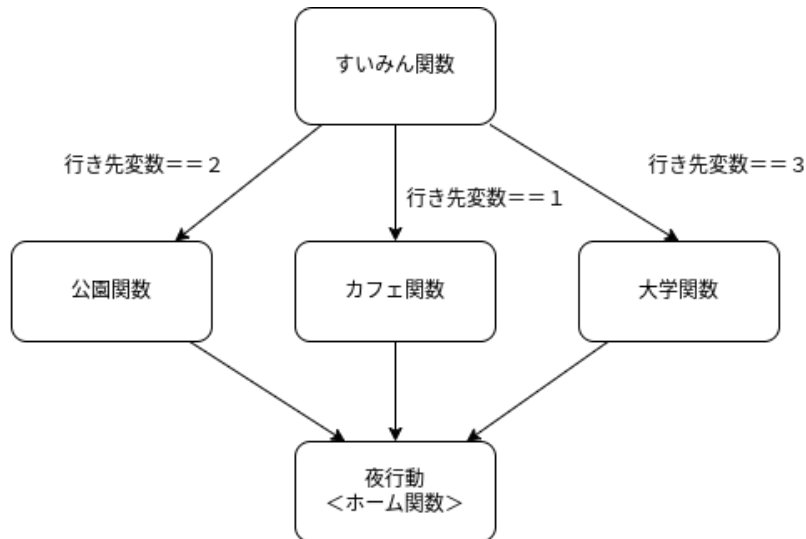
## すいみん関数

- ・スケジュールを記入したか(行き先変数が0かどうか)判断する
- ・警察関数を呼び出す

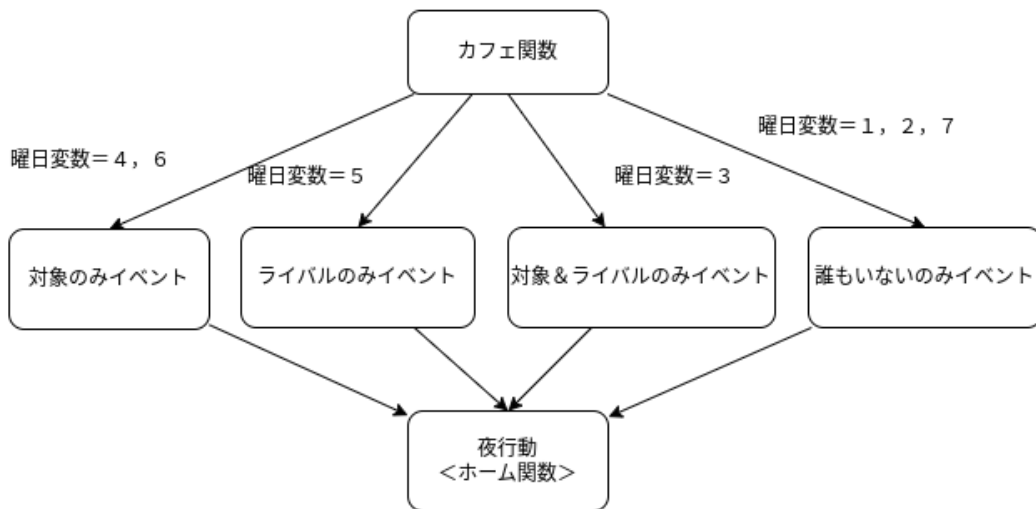
## 警察関数

- ・警察エンドにする
- ・エンディングを見せたらタイトルに戻る

## 昼行動



例：カフェ関数の中身  
 (他の場所関数も同じような仕組み)  
 一旦駒場のことは無視する



カフェ関数：

- ・ 対象のみイベント
- ・ ライバルのみイベント
- ・ 対象&ライバルイベント
- ・ 誰もいないイベント を曜日変数に応じて行う

(これらは、今の所一つの関数にまとめる気持ちでいたが、それぞれ関数に分けてもいいと思う。しかし、分けるとなると対象のみ関数となるので場所ごとの管理がこんがらがるのでは)

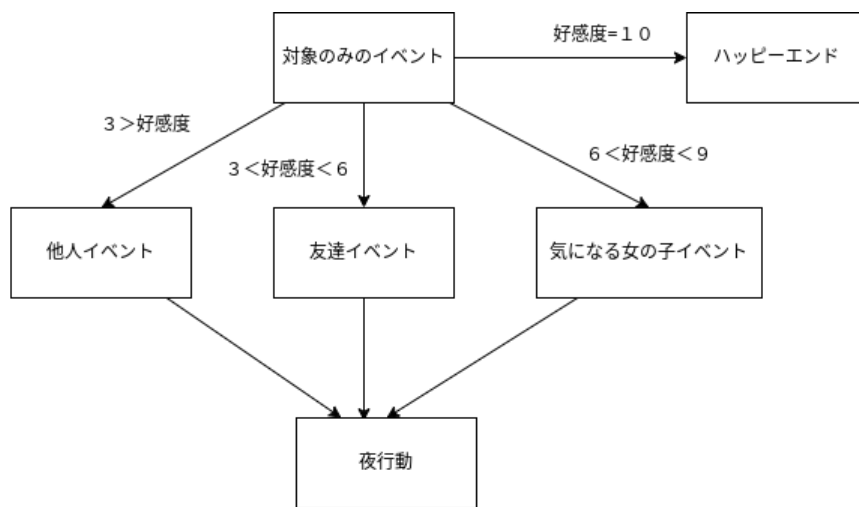
曜日変数の対応は

月曜日→1      火曜日→2      水曜日→3      木曜日→4  
金曜日→5      土曜日→6      日曜日→7

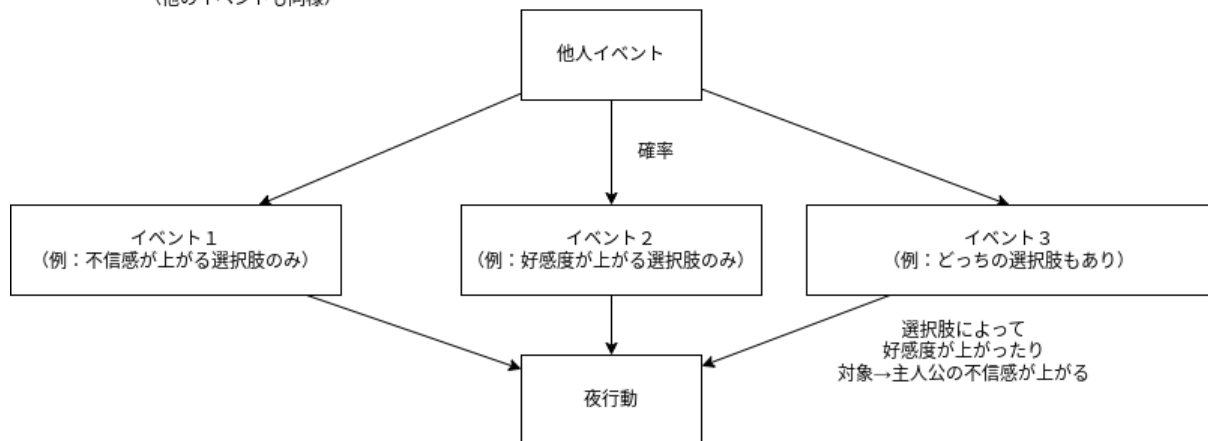
(曜日変数の変更と行き先変数=0にするのを場所関数内で行いたい)

### <対象のみイベント>

- ・曜日変数の変更と行き先変数=0にすること



他人イベントの場合  
(他のイベントも同様)



### <ライバルのみイベント>

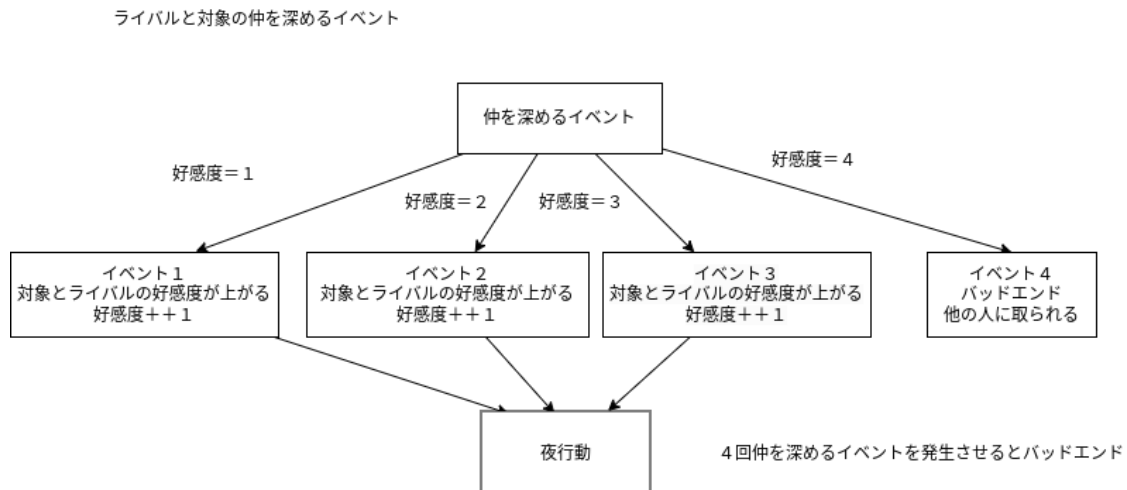
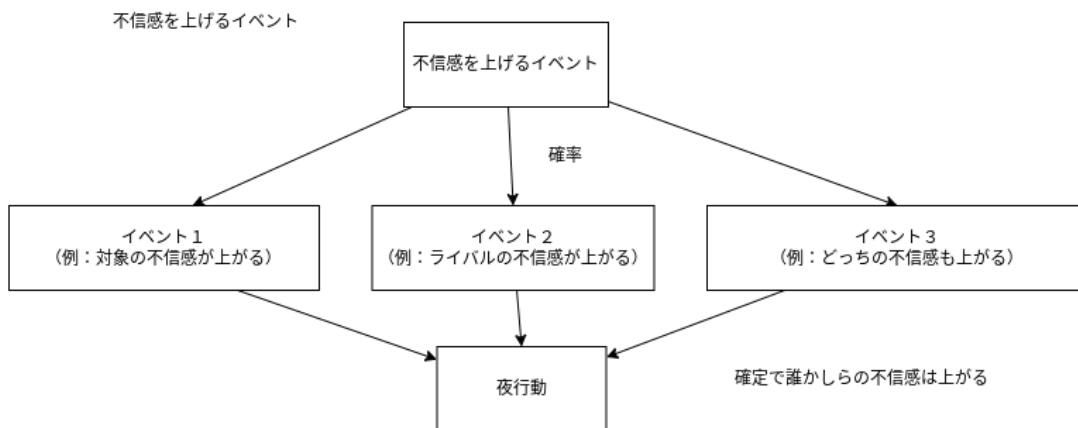
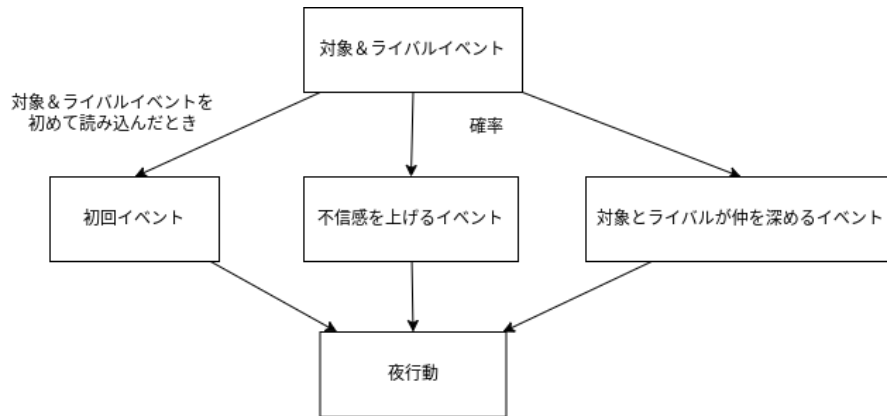
一旦、考えないものとする。”誰もいないイベント”を代わりに発生させる。

(余力があった場合のみ作成)

<ライバル&対象イベント>

必ず、良くないことが起きる。(不信感が上がるか、対象とライバルの仲が深まる)

- ・曜日変数の変更と行き先変数=0にすること



## <変数>

- ・ライバルと対象の好感度(int)
- ・ライバルと対象が一緒にいるときに主人公が初めてであろうかどうか(bool)

→初回イベントを発生させるかどうかで使用する

## <誰もいないイベント>

- ・誰もいなかったと主人公がつぶやいて、特に何も変数の移動がなく終了
- ・曜日変数の変更と行き先変数=0にすること