

音ゲー 詳細設計書

作成するクラス一覧と責務

appクラス

- ゲーム全体管理するクラスそのもの

noteクラス

- 画面を流れる譜面の構成要素

特に複雑性が高いロジックの詳細

コンボ数に応じてスコアが増える計算ロジックに関して

やりたいこと

- コンボ数が増えれば増えるほど、note 1つあたりのスコアが増えるようにしていきたい

ロジック

- scoreのベース値は譜面1つあたり100とする
- scoreの判定式は以下とする
 - $score = 100 * (1 + combo / 100)$
 - コンボ数 %だけスコアが増える

実装箇所

- Appクラスのupdate処理のなかに記載

処理フローチャート

※[参考記事](#)

※Google Docsの場合、上部メニューの挿入→描画→+新規 から作成可能

全体フロー

