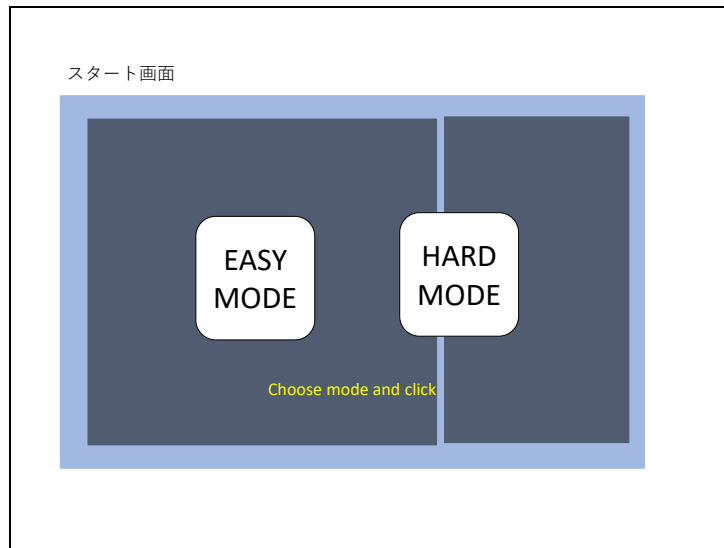


# 概要設計書

ブロック崩しの概要設計書

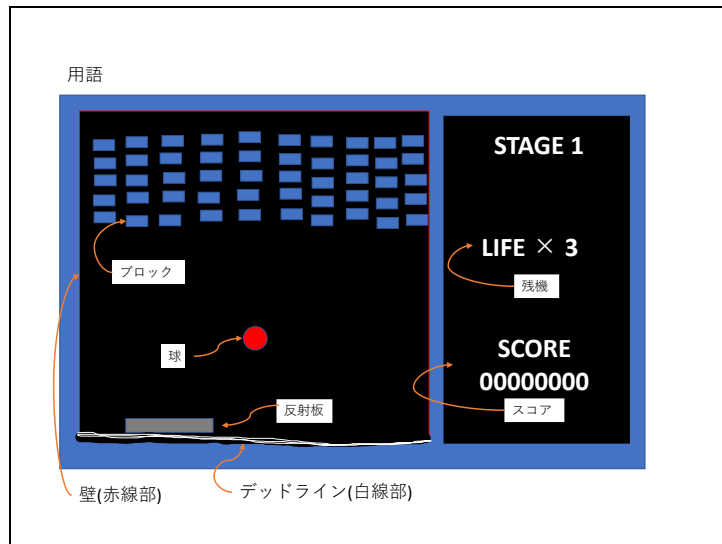
スライド 1



スライド 1 はゲームの最初、起動した直後の画面である。

マウスパッドでカーソルを操作して EASY と HARD のどちらかを選びクリックする。

## スライド 2



**ブロック** 球を当てることで消すことが出来る消すとスコアが加算される。

**球** 一定の速さで動く。デッドラインに触れないようにする。

**反射板** 球を跳ね返す。マウス操作で左右に動かすことが出来る

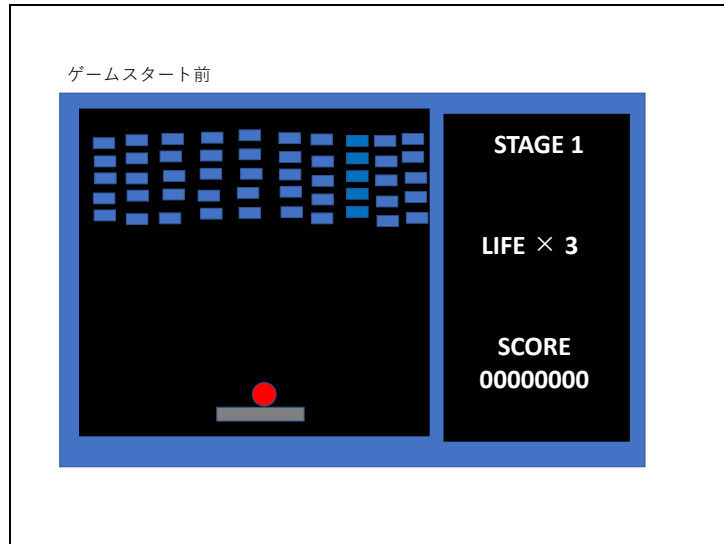
**壁** 球を反射する

**デッドライン** このラインを球が越えたらミスとなり残機を1減らす。

**残機** ミスできる数0になったらゲームオーバー。

**スコア** 球がブロックに当たることで加算されていく

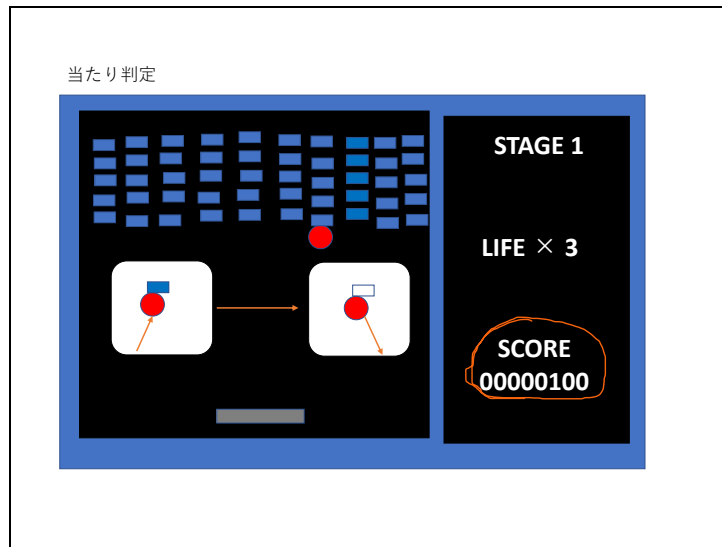
スライド 3



ゲームスタート前

スペースキーを押すと球が反射板を離れてゲームがスタートする

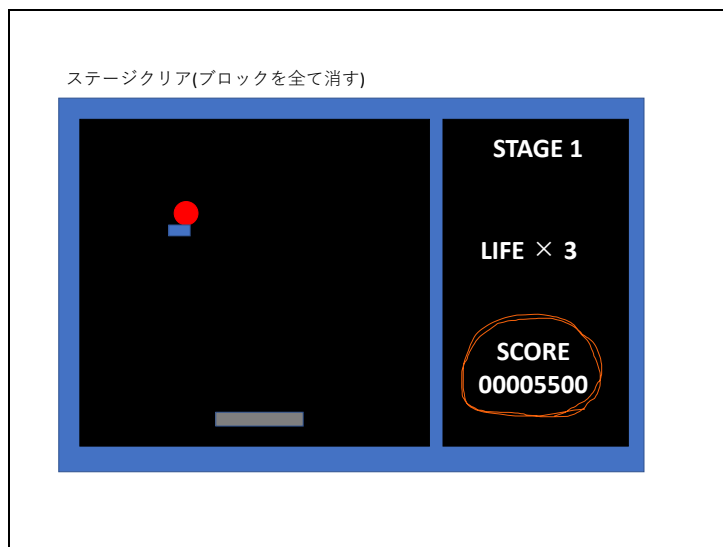
スライド 4



当たり判定

球がブロックに当たる判定は反射板が跳ね返す時と同じだが、跳ね返した後にブロックを消す、スコアを加算する処理が入ることだけ違う。

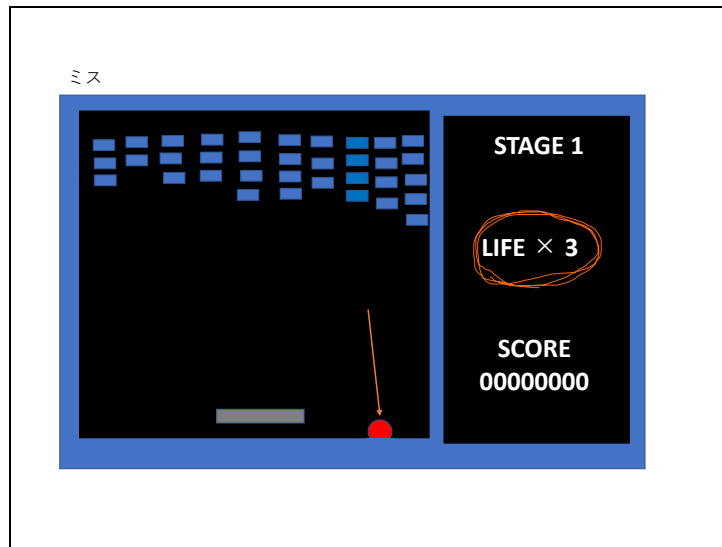
スライド 5



ステージクリア

ステージにあるすべてのブロックを消した時にクリアボーナスポイントが加算するようにする。

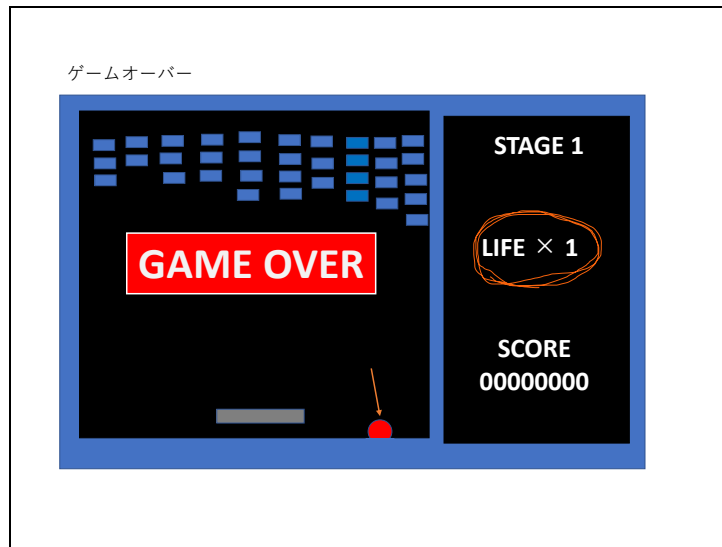
スライド 6



ミス

球がデッドラインを超えたらミス判定となり LIFE (残機) を1減らす

スライド 7



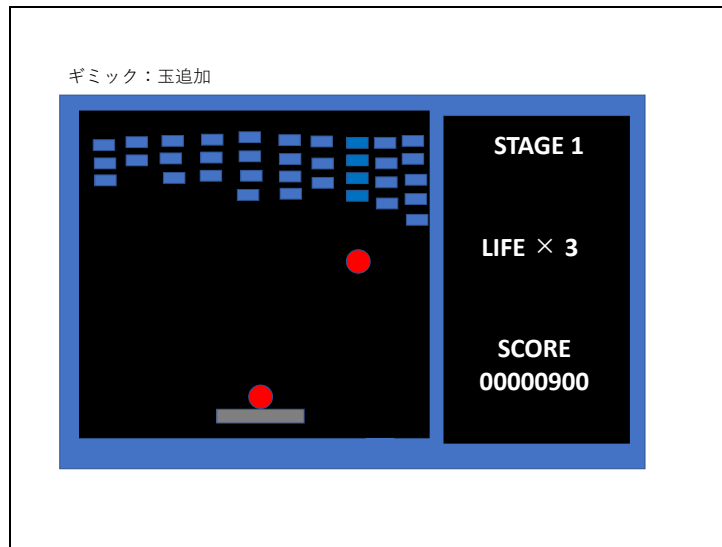
ゲームオーバー

残機 1 の時に球がデッドラインを超えたらゲームオーバー

スライド 7 のような表示をする予定

スペースキーを押したらスライド 3 の画面に変わりニューゲームを行える

スライド 8



ギミック：球追加

時間経過かスコアの値で一定の数値を超えたら球を増やす。

ゲームスタート時と同様にスペースキーで球が動き始める。