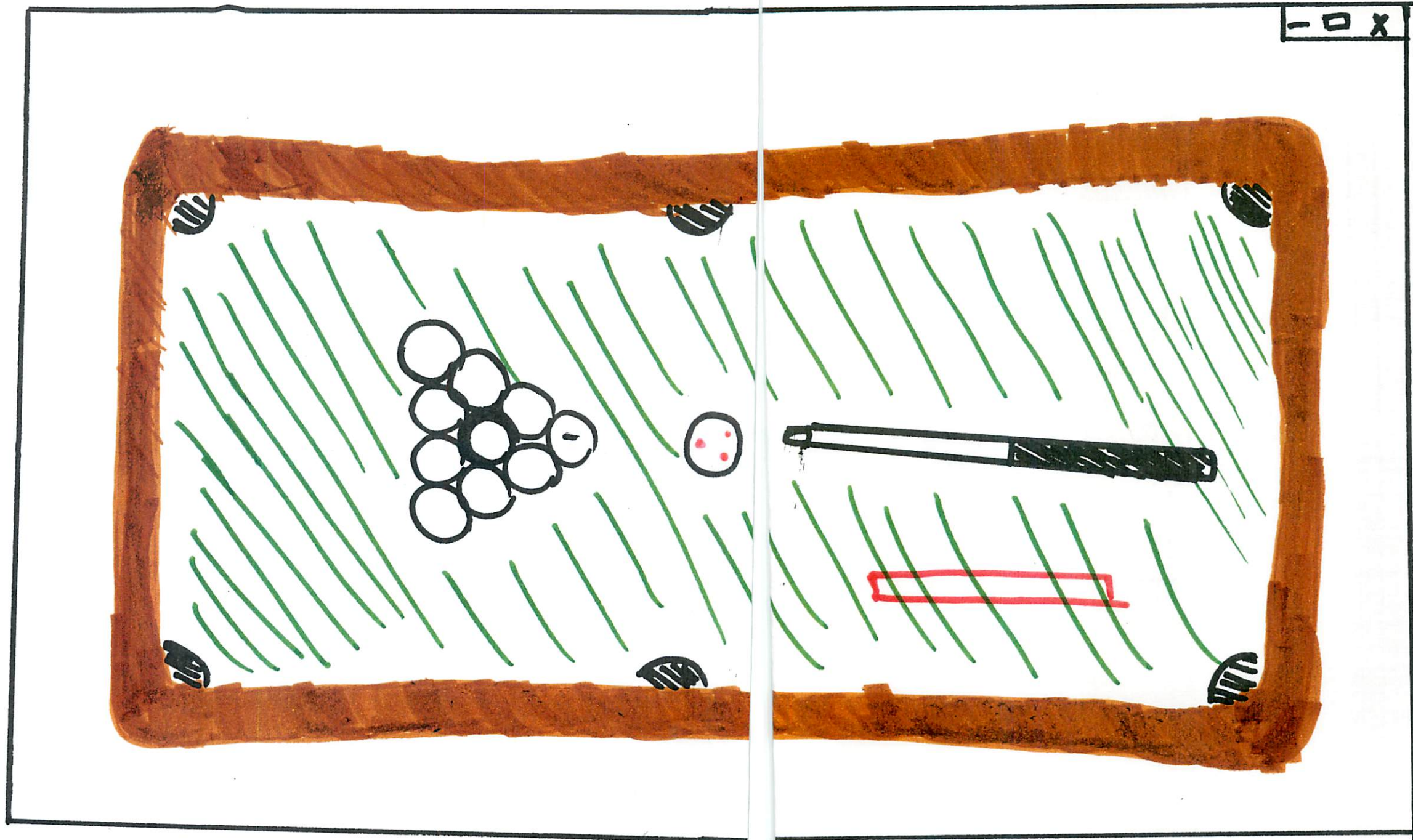


ビッボード

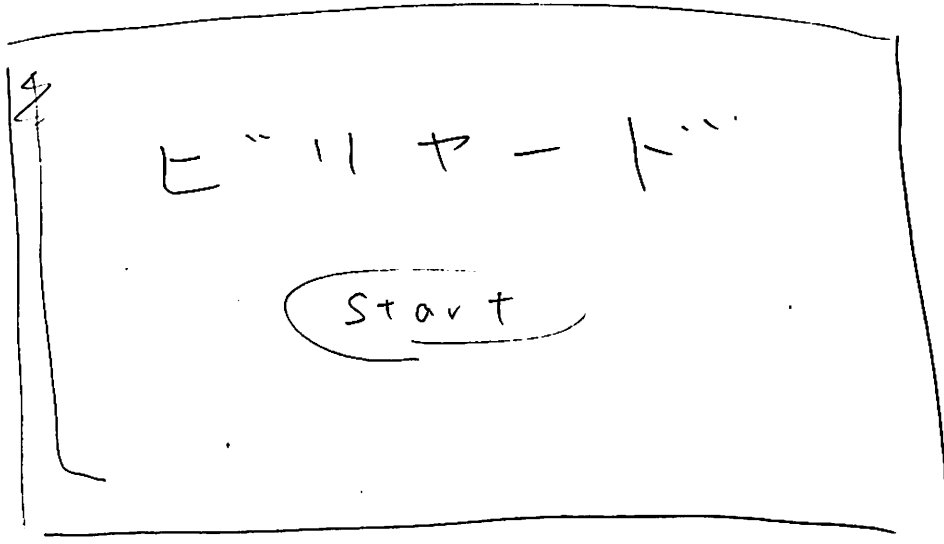
M



- 2D
- スティックはマウスで動かす
- スティックの角度はマウスカーソルで調整。(先端・後端共に)
- 力の調節はゲージ

opening

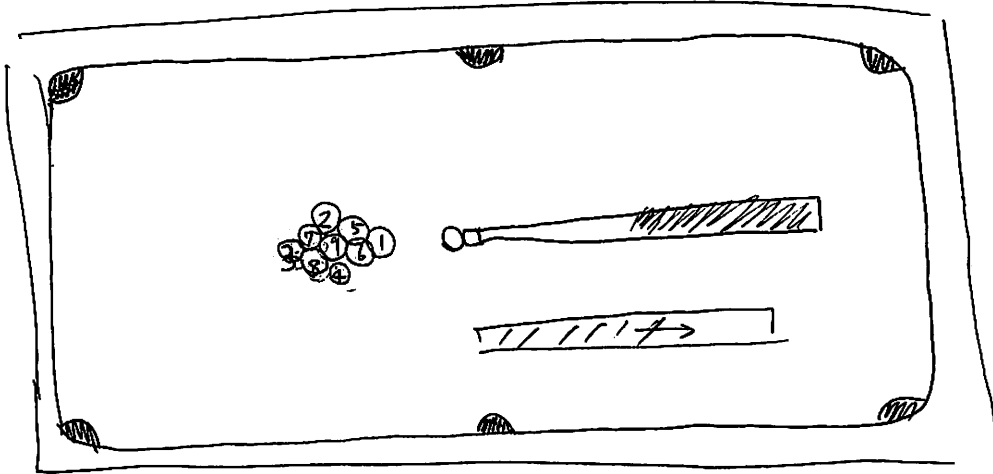
①



キーを押して次の移行



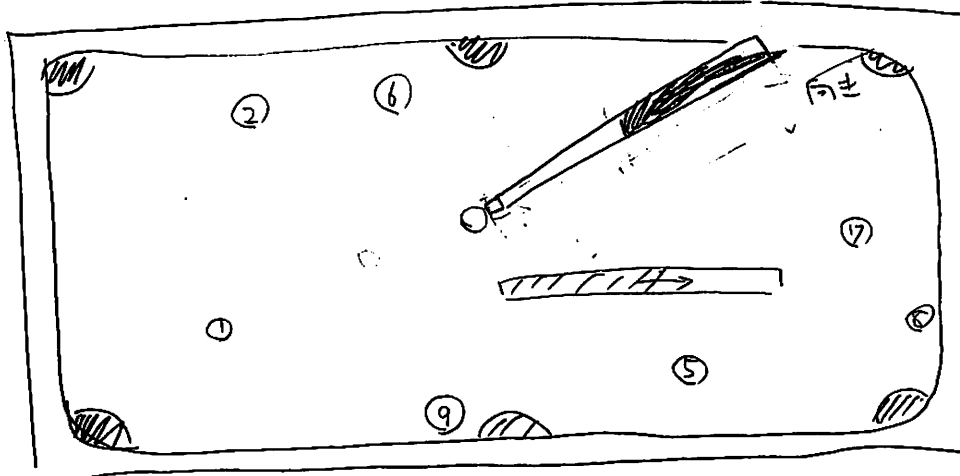
playing

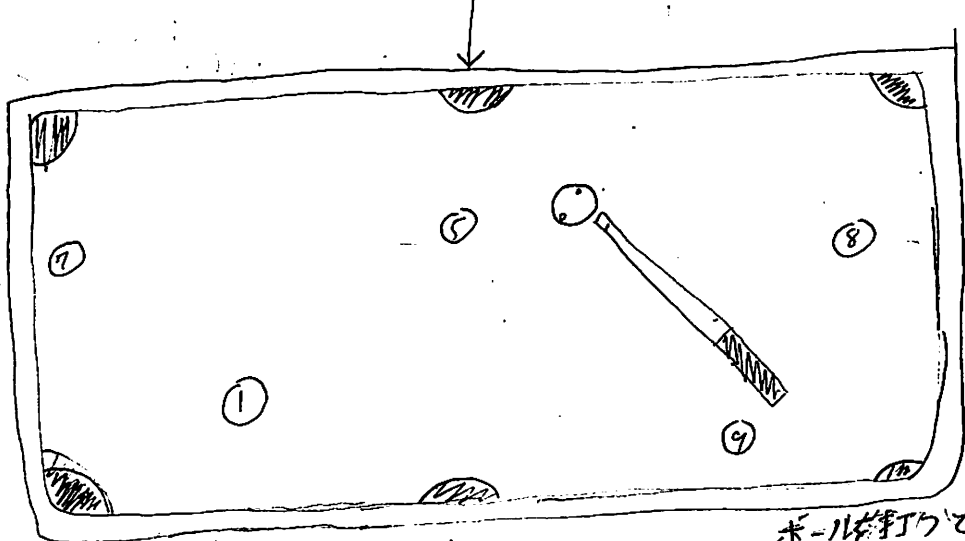


パワーをゲージ式で
表示する

ボールは壁に当たると反射
時間の速度低下

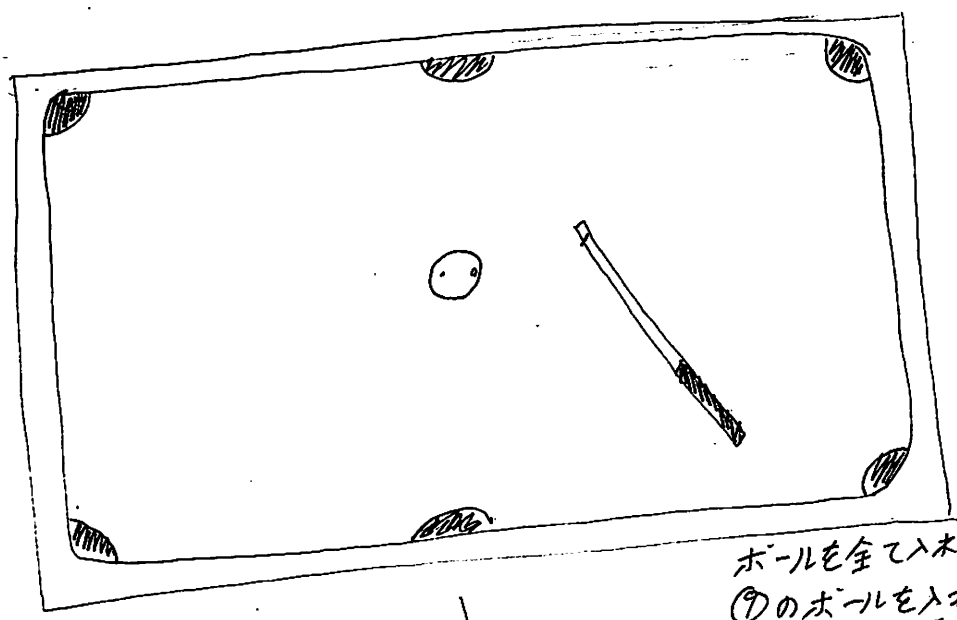
この画面に移ると
キューボールは1番にしか
当てられない。





球がボールに当たると
球がボールに当たると
球がボールに当たると
(SE (28/12))

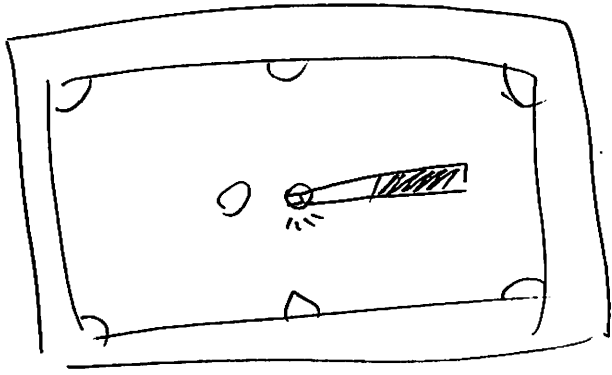
ボールを打つときは
球が小さいボールが来た
球が小さいボールが来た



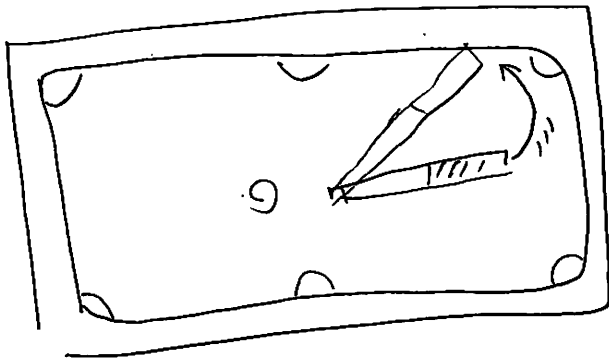
ボールを全て入るか
⑨のボールを入るか
球は白ボールが穴に
入ると終了

playing

棒の座標

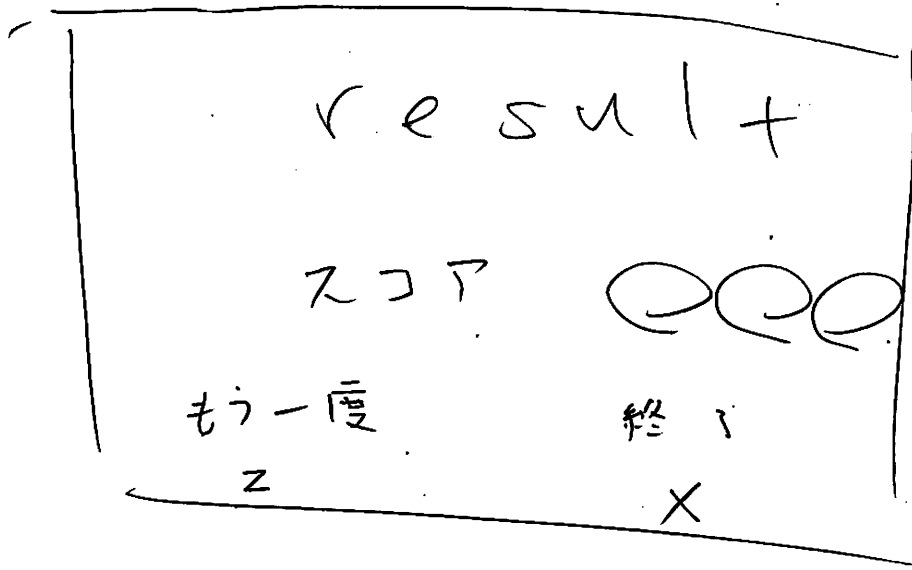


1 7リ、7目で先端の座標を固定



2 7リ、7目で後端を円運動

で動き 3 7リ、7目で固定あり



開発計画

Mグループ

～スケジュール～

6/23 シーン作成、ボールの反射、判定

6/26

6/30



7/3 中間発表

7/7 効果音、穴にはいるシーン、ゲージ

7/10

7/14

7/17

7/21

7/24 開発成果発表

7/31 報告書提出



役割

◦PM = 岩谷

◦SE = 大矢

◦PG = 横山