**プログラミング応用b 長期課題（2）**

**ワークシート『RPGキャラクターレベルアップシミュレーション』**

日付： 　　年　　月　　日

学籍番号：　　　　　　　　氏名：

1. プログラムの目的 ～何のためのプログラムか～
2. 機能設計　～プログラムの機能を列挙する～
3. クラス設計　～どのようなクラスがあるかを定義する～

＜\_\_\_\_\_\_\_\_クラスの設計書＞

1. フィールド

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 変数名 | 型 | 説明 | インスタンスorクラス変数 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. メソッド

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| メソッド名 | 戻り値 | 引数 | 説明 | インスタンスorクラスメソッド |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

＜\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_クラスの設計書＞

1. フィールド

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 変数名 | 型 | 説明 | インスタンスorクラス変数 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. メソッド

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| メソッド名 | 戻り値 | 引数 | 説明 | インスタンスorクラスメソッド |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |