

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

(2) 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

(2) 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