

# Game Creator Level Up Camp 2018 のスケジュール

月日	曜	内容	
		プログラマー	デザイナー
3月1日	木	10:15～10:45 朝礼で自己紹介	
		10:45～11:15 Slack(チャットツール)の説明と練習	
		11:15～12:30 GitHubの説明と練習	
		12:30～ チームで制作するゲームを相談	
3月2日	金	チームで制作するゲームを相談 仕様を確定して、ざっくりと書類にまとめる。(仕様は随時、変更しても構わない)	
3月3日	土		
3月4日	日		
3月5日	月	午後 作業タスク分解、工数割り出し、スケジュールリング(物量次第でスケジュールに収まるようにゲーム仕様の再調整して良い)	
		午前 スケジュール調整、まとまったらSkypeで説明してもらいジーンからアドバイス	
3月6日	火	10:45～11:30 コーディングルールをチーム毎にまとめ	キャラデザイン、画面イメージ作成
		11:30～16:00 プログラム課題(放物線)	
		16:00～17:30 タスクシステムについて解説、各自で設計	
3月7日	水	タスクシステム実装開始。2日で仕上げる。	
3月8日	木	(随時、ソースコードレビュー、学生同士でもレビュー)	(仮データ作成)
3月9日	金	ゲーム制作	
3月10日	土		
3月11日	日		
3月12日	月	ゲーム制作	
3月13日	火		
3月14日	水		
3月15日	木		
3月16日	金		
3月17日	土		
3月18日	日		
3月19日	月	16:00～16:30 チーム1 事前確認会(β版)	
		16:30～17:00 チーム2 事前確認会(β版)	
		17:00～17:30 チーム3 事前確認会(β版)	
3月20日	火	ゲーム制作	
3月21日	水		
3月22日	木	ゲーム制作	
3月23日	金	13:00～(仮) 最終発表会 @穴吹コンピュータカレッジ(高松)	
		16:00～(仮) 打ち上げ	

## 日々のスケジュール

登校したら	チャット(Slack)に挨拶
～10:15	チームメンバーと制作するゲームについて話し合い
10:15～	朝礼(Skype)
	作業内容を自分でまとめて言葉にする練習です。
	制作時間
13:00～14:00	昼休憩
	制作時間
17:30～18:00	日報をまとめる
18:00	解散。チャットに挨拶。