情報工学セミナー:Ichgojamを用いたソフト開発企画書

2019/5/14

メンバー:室田,東口,吉松

作成物:ゲーム

ジャンル:シューティング

目的:人生で一番心がたぎる時間を提供すること

内容:

画面左側に、自分(plaer)

画面右側に、敵(enemy)

敵から発射される攻撃をよけながら、敵に攻撃を与え敵のHPを0にする.

成功条件:

敵のHPを0にする。

終了条件:

自分のHPが0になる

（タイムアップ）

スクリーンショット が含まれている画像

自動的に生成された説明

図 1　ゲーム画面

プログラム要素:

自分:

* 上下移動
  + 画面外判定
* スペースによる弾の発射
* 敵のたまに当たった際のダメージ判定
* 画面外にでないようにする
* HPを表示

敵:

* 攻撃動作
* 弾が当たった際のダメージ判定
* HPを表示

弾:

* 当たったかどうかの判定

今後の予定:

プログラムの書き方について

変数

製作役割決め

今後の予定

5/14-18:役割分担,プログラム変数,書き方決める

5/19-25:基本操作実装

5/26-30:追加操作実装

5/31-6/3:調整・発表内容確認・スライド作成

6/4:発表