



ゲームクリエイトPJ

目次

- 1.目的と目標
- 2.活動内容
- 3.活動結果と成果
- 4.今後の予定

1 目的と目標

- 目的

このプロジェクトはゲームを作ること、ソフトウェア開発の習得と実践、チームで1つのものを作り上げていくためのプロジェクトマネジメント能力の向上を目指す。

- 目標

現在制作途中のスゴロクボードゲームの完成

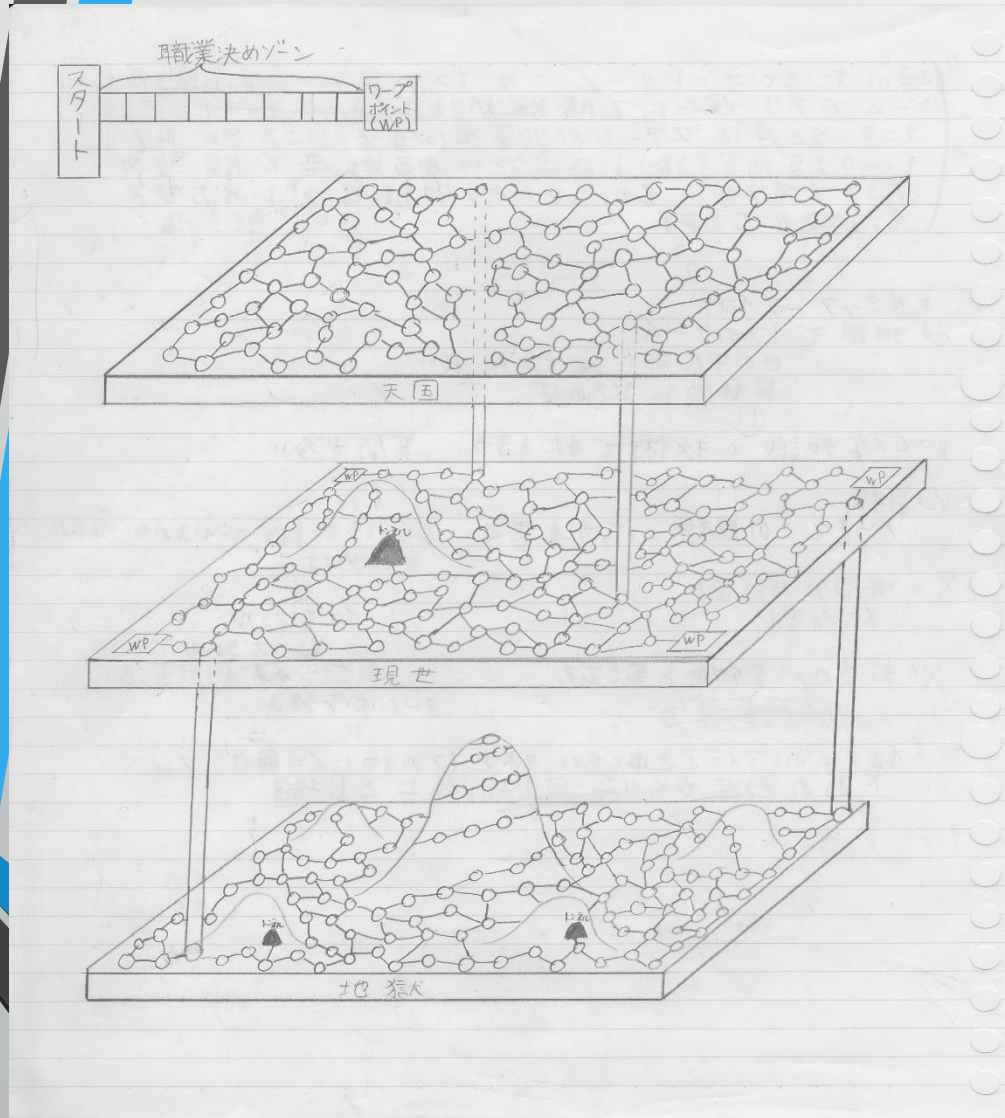
スゴロクボードゲームの概要

- Android用ゲーム
- 4 人対戦
- 勝利条件はゲーム終了時に一番お金を持っていた人
- アイテムや職業の特性を駆使しお金をためていく
- MAPは 3 層

3 層MAPについて

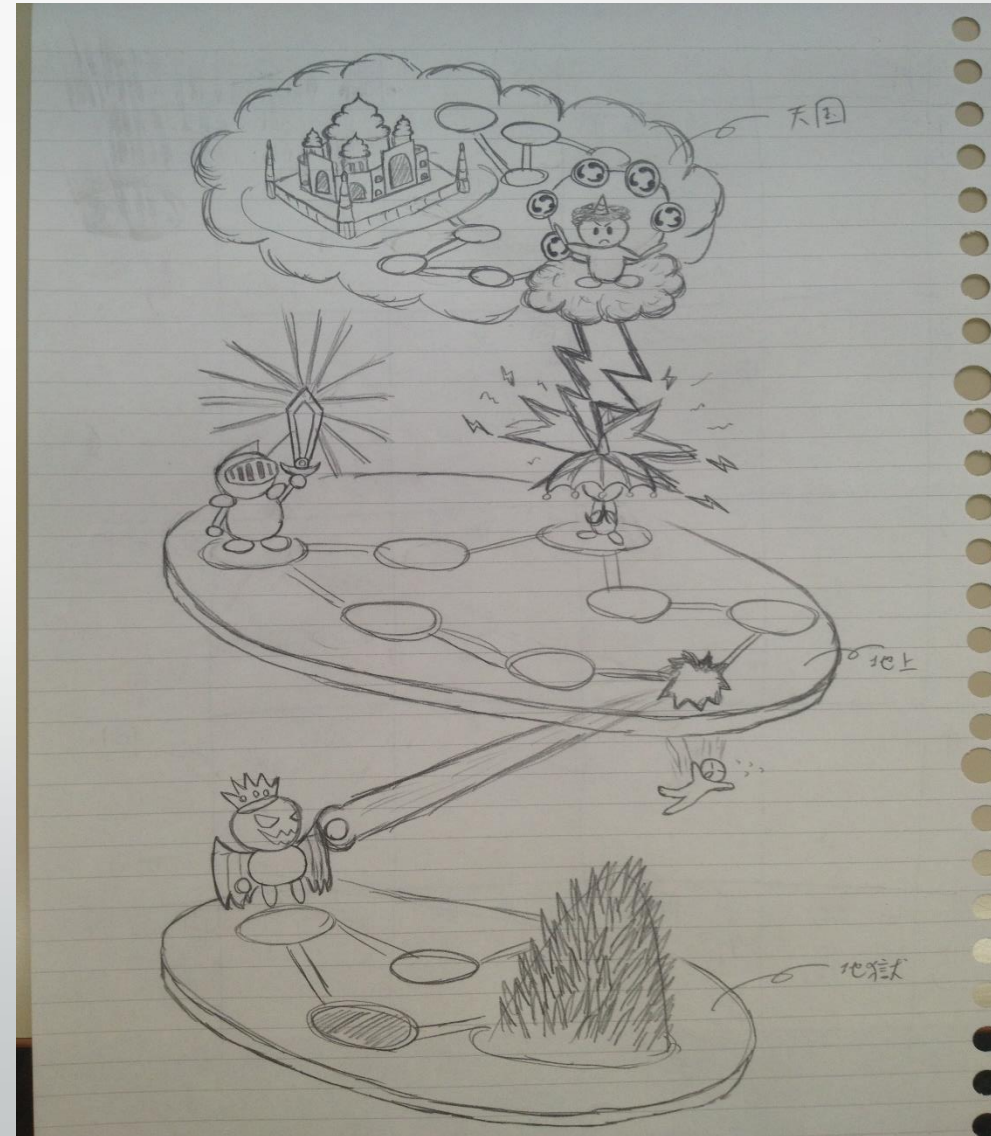
- 3 層（天国、地上、地獄）で構成されてる。
- 天国・・・お金を入手しやすいが、その反面お金を取られやすい。
- 地上・・・平均的なお金の入手のしやすさ、取られやすさ。
- 地獄・・・お金は入手しにくいだが、その反面お金を取りやすい。

MAPと3層のイメージ図



右：3層イメージ

左：MAPイメージ



2 活動内容

5月～6月

- 毎週1度集まり範囲を決めてプログラミングの勉強用の本のコピーを配布し、次週に勉強したことの確認を行った。
- 勉強したことの総まとめとして各自オリジナルのサイコロを回すプログラムの製作を行った。

6月～

- 毎週1日3時間程度創成学習センターでミーティングを開いて各班の進行状況を発表を行った。
- 隔週のミーティング毎に先生を招き、助言を頂いた。
- 毎週のミーティング以外にも班ごとにそれぞれで予定を組みプログラムの作成に取り組んだ。

3 活動結果と成果

活動結果

- スゴロクゲームでキャラクターがマップ上に書かれたマス上を移動出来るようにした。
- キャラクターの移動はAndroidにキーボードが存在しないため、画面内に移動ボタンを作成した。

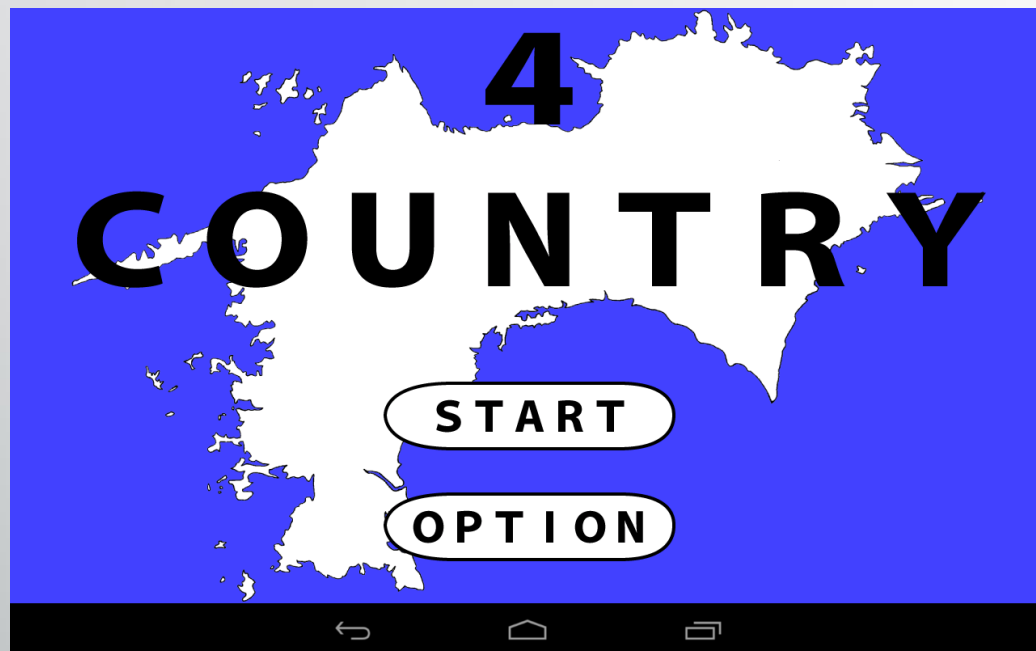
成果

- 全メンバーがprocessingのJavaについて基礎的なことを学習し、ある程度は動くようなプログラムの作成が出来るようになった。

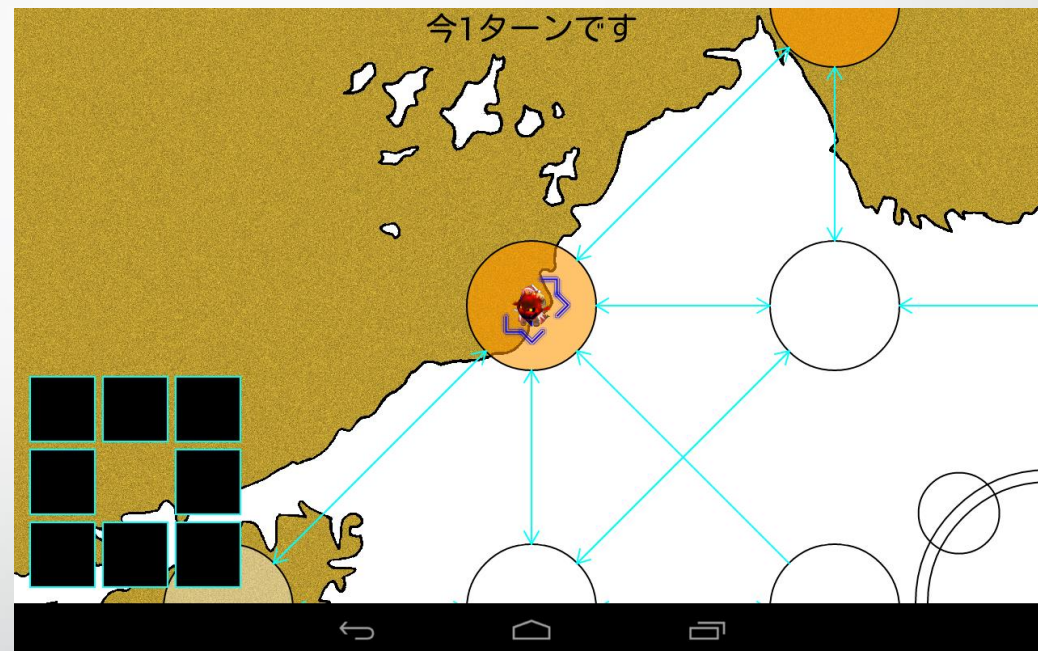
4 今後の予定

- 1層は今年中に機能を充実させゲームとしての動作が出来るようにする。
機能として、
 - アイテムの実装
 - 職業の実装
 - ゲーム終了後の動作
 - 設定画面の追加(何ターンで終了するかなど)
 - お金の増減
- 来年にはゲームの面白さを深めるため、マップの3層化・職業やアイテムの充実などを行う予定。

ゲームの画面



↑ トップ画面



↑ プレイ画面

本

- 本の画像を貼る(誰か画像くれ)

班の遷移

- 放置(班の遷移が分からないので書けないから誰か教えて欲しい)