

令和6年度 メディア情報学プログラミング演習  
グループプログラミング レポート  
料理提供ゲーム「MiniCook」

2025年2月17日

学科	情報理工学域
クラス	J1
グループ番号	26
2210259	米谷祐希
2210730	鈴木早紀
2210743	吉田陽音

## 1 概要説明

このゲームは、レストランで働くプレイヤーが、制限時間内に料理を作るゲームである。以下の料理提供までの手順を繰り返すことでポイントを獲得し、制限時間終了時にスコアとランクが表示される。

### 1. オーダーの確認

まず、画面上部にランダムにオーダーが提示される。オーダーには、使う食材と調理方法が記載されている。各オーダーにはそれぞれ制限時間が設定されており、残り時間はオーダー上のゲージにリアルタイムに表示される。

### 2. 食材の調理

次に、オーダーに記載されている食材を、各食材ボックスから取り出す。各食材を持ったまま、各調理器具の前でアクションボタンを押すことで、食材が加工される。

### 3. 料理の完成と提供

料理は、加工された食材とお皿を組み合わせることで完成する。それらを組み合わせて料理ができあがれば、提供口に置くことで提供となり、オーダーと一致しているか判定される。一致していれば加点、間違っていれば減点となる。

また、ゲームは3画面に分かれており、スタート画面、ゲーム画面、リザルト画面がある。また、各画面や各動作にはBGMや効果音がついている。操作はキーボードのA,S,D,W,J,K,Spaceキーを用いている。

作業はGitHubを用い保存・共有を行った。米谷がModelと全体の管理、鈴木がView、吉田がControllerを主に担当したが、最終的には各自の担当領域を超えて協力しながら取り組んだ。

## 2 設計方針

図1にクラス図を示す。MVCモデルで設計した。

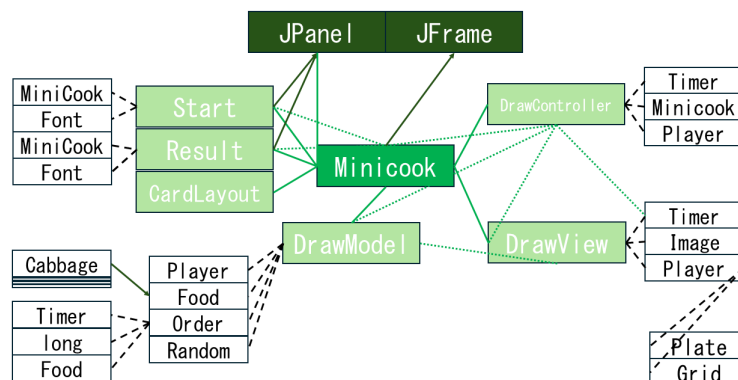


図 1: クラス図

### 3 プログラムの説明

## 4 実行例

### スタート画面

実行すると始めにこの画面 (a) が現れる。スタートボタンを押すとゲーム画面：スタート時 (c) になる。

### リザルト画面

ゲーム終了後はこのリザルト画面 (b) になる。スコアによってランクが星の数で表される。

### ゲーム画面：スタート時

スタート時の画面 (c) では、食材などは何もなく、オーダーが 1 つ入るところから開始される。上部にはオーダー、中央にはゲーム部分、下部にはスコアと制限時間を表示している。

### ゲーム画面：オーダー

画面上部のオーダー (d) では、完成品、必要な食材、加工方法、残り時間が示されている。

### ゲーム画面：加工前

加工前の食材 (e) をボックスから取り出す。

### ゲーム画面：加工後

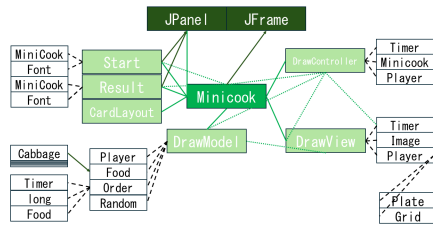
調理器具でアクションを行うと加工される。

### ゲーム画面：組み合わせ

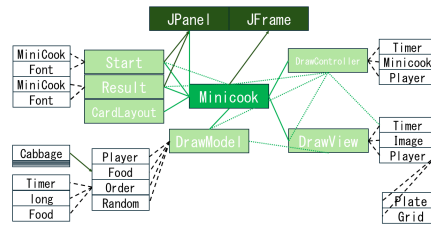
皿の上に各食材を載せると画像がそれに伴い完成品となる。

## ゲーム画面：提供

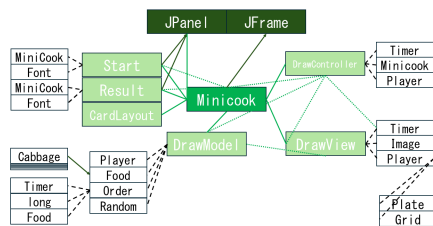
完成した料理を提供口に置くと、ホールスタッフが取りに来る。



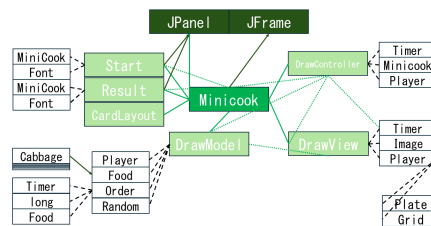
(a) スタート画面



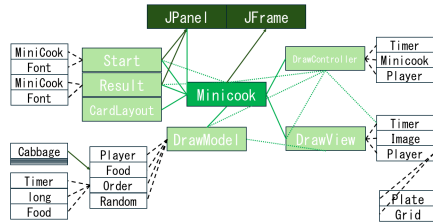
(b) リザルト画面



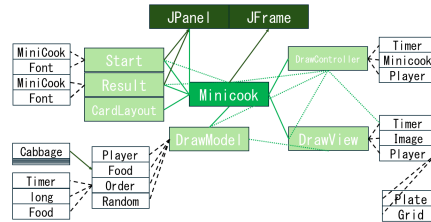
(c) ゲーム画面：スタート時



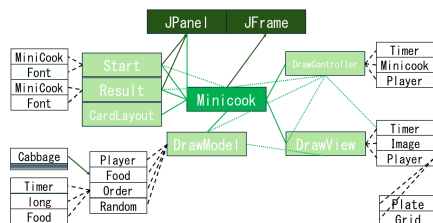
(d) ゲーム画面：オーダー



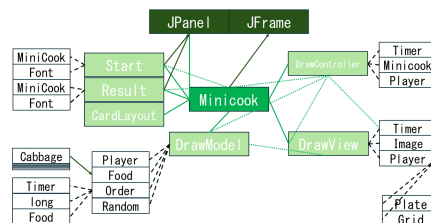
(e) ゲーム画面：加工前



(f) ゲーム画面：加工後



(g) ゲーム画面：組み合わせ後



(h) ゲーム画面：提供

## 5 考察

## 6 感想

(米谷祐希)

(鈴木早紀)

(吉田陽音)

## 付録1：操作マニュアル

## 付録2：プログラムリスト