

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レベルが表示される。

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。

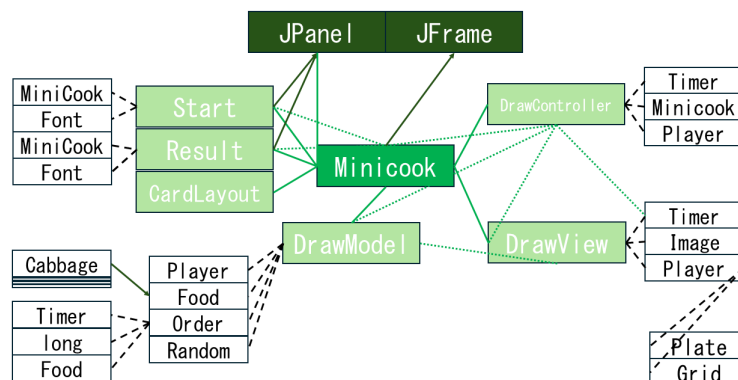


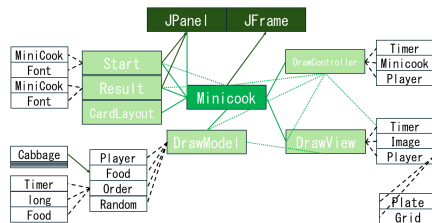
図 1: クラス図

3 プログラムの説明

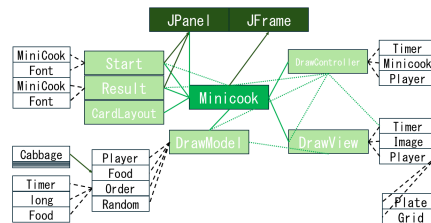
4 実行例

スタート画面

リザルト画面



(a) スタート画面



(b) リザルト画面

ゲーム画面：スタート時

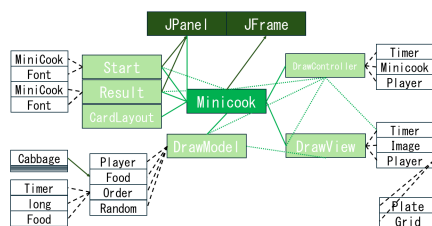
ゲーム画面：オーダー

ゲーム画面：加工前

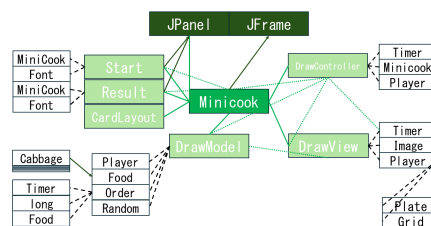
ゲーム画面：加工後

4.1 ゲーム画面：組み合わせ後

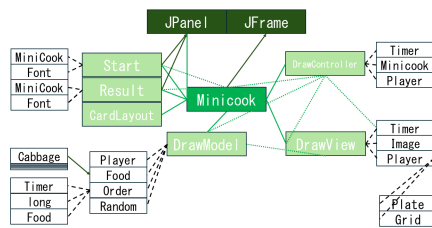
4.2 ゲーム画面：提供



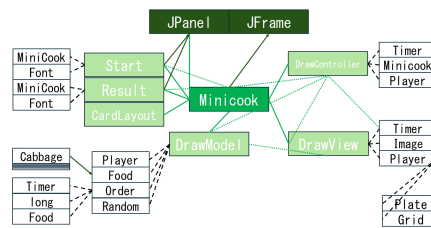
(c) ゲーム画面：スタート時



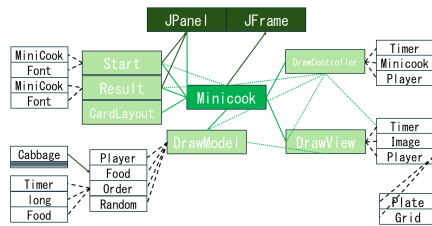
(d) ゲーム画面：オーダー



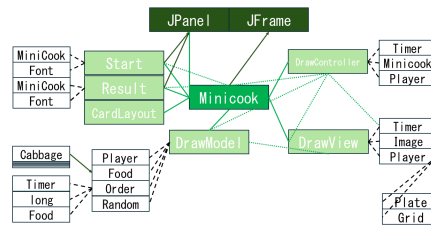
(e) ゲーム画面：加工前



(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