

学生各位

令和 4 年 10 月 26 日

ゲーム制作科 卒業制作担当

## 卒業制作 フェーズ1(学園祭用)提出要綱

以下の要綱を守って提出することとする。

1. ESC キーでプログラムを終了ができること。
2. 最終の提出環境でゲームが途中で止まらないことを一通りのプレイで確認すること。
3. ウィンドウ上部に表示されるタイトルのフォーマットは以下で統一する。  
**2023 年度 卒業制作\_ゲーム名「チーム名」**  
※「\_」は半角スペース
4. 実行に直接関係ないデータ・授業で使ったデータを残さないこと。著作権に関わるデータを使用しないこと。  
特に Unity での開発を行った場合プロジェクト内に利用していないリソース・アセットが多く含まれていることが多く見受けられます
5. アイコンを作成し、exe ファイルのアイコンを変更すること。
6. スクリーンショットフォルダに、ゲーム内で一番見ごたえのある場面のスクリーンショットを添付すること。
7. 次ページのフォルダ構成で提出すること。
8. 上記 6 項をチェックしてから提出すること。

## フォルダ構成

提出フォルダには以下の3点を添えた管理用のもの・また実行環境だけのものの2つを提出する。

提出フォルダに「**チーム番号(1-A 等)** **チーム名**」でフォルダを作成する。

※「」は半角スペース

そのフォルダの中には以下を入れること。

## 管理用 提出フォルダ内「管理用フォルダ」に提出

### 1. [制作]フォルダ

フォルダ内に制作プロジェクトを入れること。

ただし Debug フォルダや.vs フォルダなど必要ないものは削除すること。

また制作の上で作成したツール等も入れておくこと。

### 2. [チーム番号(1-A 等) チーム名]フォルダ

実行ファイルと、実行に必要なファイルを入れたもの。ReadMe.txt も入れること。

このフォルダ単体で実行できるようにしておくこと。

### 3. [スクリーンショット]フォルダ

ゲーム内で最も見ごたえがあると感じる場面3・4枚を、スクリーンショットとしてこのフォルダに収めてください。

### 4. Readme.txt

以下を明記すること。

1. 操作方法

2. 独自に実装した要素・PR ポイント

3. チーム全員の学籍番号・名前および担当箇所

4. ほかのチームの学生からのソースコードの引用

引用箇所は「誰から」「どの部分」で印象したかを明確にすること

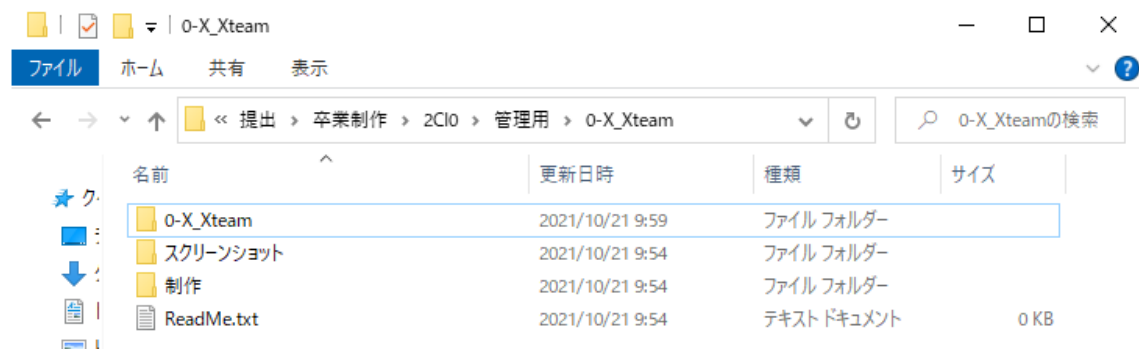
## 管理用フォルダサンプル 架空クラス 2C10\_X チームとして考える。



提出フォルダ直下



管理用フォルダに「チーム番号\_チーム名フォルダ」で提出



「チーム番号\_チーム名フォルダ」構造サンプル