日付： 4/8（月）昼休み～

場所：コトづくり室

### 議長：野戸

### 書記：

### 議長代理兼タイムキーパー：

### チームメンバー

* 野戸(Pl,Pr)
* 石丸（Pr）
* 杉﨑（Pr）
* 橘（De）
* 石村(3D)
* 古居（3D）
* 先曽（3D）
* 多計（Sc）
* 高尾（Sc）

出席者

* 野戸(Pl,Pr)
* 杉﨑（Pr）
* 高尾（Sc）
* 橘
* 石村
* 多計

遅刻者

事前連絡有の欠席者

無断欠席者

# 本日の議題

## 全体会議での発表内容について

## 全体会議での発表内容について

* 活動内容
  + 12/14 ~ 3/31
  + メンバー
    - 野戸(Pl,Pr)
    - 石丸（Pr）
    - 杉﨑（Pr）
    - //橋丘（Pr）
    - 橘（De）
    - 石村(3D)
    - 古居（3D）
    - 先曽（3D）
    - 多計（Sc）
    - 高尾（Sc）
  + 内容
    - SpaceAthletics/スペースアスレチックスの制作
* 挑戦したこと
  + 全体
    - 球状地形での3Dアクションゲーム
  + Pl
    - 3Dゲームの企画書，仕様書
  + Pr
    - 球状地形の移動，アクション（全員）
    - アニメーションの再生（杉﨑）
    - 球状地形でのカメラ（石丸 & 野戸）
    - GitHubの導入（失敗）
  + De
    - クリスタの技術向上
    - 3Dの元絵となる三面図の作成
    - 人のイラストを描く事
  + Sc
    - サウンドとしてチームに参加（高尾）
    - 曲をオーケストラを用いて構成（高尾）
    - 生音加工(多計)
  + 3D
    - 球状のステージ作成
    - エーギルのカケラの作成
    - 主人公の3Dモデルの作成
* 進捗報告
  + ゲームは完成
    - ただし仕様削りがそこそこ（50％）
  + 原因&改善点
    - 大まかなスケジュールはできたが細かいスケジュールを立てていなかった（ex.α版等の締め切りは立てていたが細かい要素の実装をいつまでかまでは立てていなかった）
    - タスクをする際にどういうクラスで，どういうメソッドでやるべきかという伝達がなかった（Pr）
      * Prの仕様書の段階で決めておくべきだった

→スパゲティコードを超えてスパゲティゲーム化

* + - 仕様書の詳細を全員で見る機会が欲しかった
      * 任意にすると自分の所しか見なくなる
    - ゲームチームのマネジメント
      * Prのタスクが二転三転
        + GitHubが機能しなかった
      * 横のつながりが少なかった
        + 連絡つく人が少なかった
        + 素材流入が遅かった
        + 流入担当が少数
        + Deと3Dは頻繁に連絡を取っていた
      * タスクの割り振りが悲惨（Pr）
        + 鞍替え頻発
        + モチベが死亡
      * 初期の段階で人数が少なかった
        + タスクに限界があった
* 予定していたスケジュール
  + 12/14~春休み終了まで活動し，ゲームを完成させる
* 修正したスケジュール（今後も活動する場合）
* 全体向け

プラスの面もきちっと出しましょう！

# 次回会議（反省会）

## 伝助しまーす(~4/4まで)

## 次回議長：野戸

代理：

議長がやること

* #meeting\_schedule窓に次回会議日，場所の通知(コトづくり室が抑えられる可能性があるため早い方が良い)
* 議事録作成
* チーム窓にリマインド+議事録事前記入の促進
* 会議進行
* 書記，タイムキーパーの指名