　　　　　　　　　　　RPG1　議事録

6/11

* 議長　山本
* 書記　のと
* 参加者
  + 家治
  + 山本
  + 藤田
  + 宮内
  + のと
  + 清水さん
  + 欠席者（不明）
* **無断欠席**
  + 和中さん

議題（反省会）

* ***議事録ちょっと薄かった***
* 統合に備えてコードの書き方をそろえておくべきだった（ex.密に連絡）
* RPG要素，機能，作業量等削ったつもりが多かった
* 書き方を理解できなかった(Pr)
* プログラマーの勉強不足(仕方がないが) なので、機能を削れば余裕が生まれたかも、、、
* 序盤ドット絵の生産速度が遅かった(やじ)
* もう少し意見を出すべきだった（藤田）
* プログラマーの勉強不足，マップ制作が遅かった(宮内)
* とはいえ、ちゃんとチームでゲーム作れてた気がする。。。
* サウンドとプログラマーが連絡を取り合って，随時進行できて良かった。
* ハングアウトで話し合った**過程**を議事録に書いていなかった(ex.一日目でゲームシステムを話し合って決めたが、具体的に文章に起こして記録していなかったため、後日戦闘システムを作るときに，どういう風に作るかわからなくなった等。。。)
* 発表がアドリブすぎた（しょうがない， 発表5秒前まで修正してたので。。。)

⇒動揺が表に出てしまった。　　　　　↓

* ぎりぎりまで修正して、発表準備ができなかった
* ⇒統合でバグってしまったため
* ⇒大きい目標を達成するための**逆算**での小さな目標をもっと**具体的**に決めておくといい。もちろんプログラマーさんも統合しやすいように随時相談しながら書いていくといい。
* コメントアウトをプログラムにつければわかりやすかった

**続行について**

* 続行決定
* 具体的な期間は6/12昼休み話す