* **チーム：Gチーム**
* **ゲームタイトル：「Tiny Dodge　Slider」**
* **ゲームの概要：**

ペンギンを操作して敵に捕まらないように滑る。

迫り来る敵を捌いて倒そう。

* **ゲームの操作説明：**

左スティック 　→ 移動

Aボタン 　→ 滑る(回避)

* **制作での反省点：**

○リーダーから

・チームにマイナスになる人間が居たので、もっと早く決着をつけて切り捨てるべきだった。居るだけで空気が悪くなる人間というのは本当に居る。親睦を深めるもへったくれもなくなってしまい、チームとしてのスタートがかなり遅れた。

・行動は早め早めを意識しても遅くなっていた。エンジンが後半にあがる人が居ることを、あまり理解していなかった為である。

・指示が曖昧であるとき、出された側は気に障ることを理解しきれていなかった。

・皆が笑い合える空間作りが最後にしかできなかった。

○みんなのざんげ

・遅くなってごめんなさい

・連絡少なくてごめんなさい

* **後輩へのアドバイス：**

○企画

・リーダーが頑張っているのが伝わらないと皆も頑張ってくれない。皆が「こいつの為なら頑張ってやるかな」と思える人間になろう。

・完成の着地点を見積もる。終わりをしっかりと認識して制作を進める。技術面とか努力しても届かないところは絶対出てくる。

・スケジュールを管理する。誰が何をしてて何をしてないか。

・親睦を深めるための努力はしよう。

・技術者をねぎらおう！褒めちぎろう！すごいんだぞ！ほんとに！

○プログラム

・企画が通ったら、すぐにプログラムを組み始めたほうがいい。

・夏休み中にも取り組んで、作業を進めておかないと後半ばたばたする。

・単位が欲しいなら、何事も早く取り組み始めて後半に余裕を持たせるくらいがいい。

・発表前一週間はゲームプレイをしつつ、最低限のバグを取る期間にする。

・機能の実装などは、それより前に全て終わらせておくこと。でないと前日の22時過ぎまで学校に残ることになるので注意が必要。

・当たり前のことだけどXNAの勉強はしっかりと。特にソースコードはクラス分けすること。mainに全部書くのは絶対駄目。本当駄目。

○デザイン

・データの受け渡しは早めに、なにか問題があったときの対処が大変です。（経験談）

・ガントチャート(計画表)は作業の期間だけでなく内容もしっかり決めておいたほうが良い。

・頻繁にLineなどすぐに連絡のつくツールを使って、進捗を確認すること。あとLineの返事は早めにしてあげて。

・問題などがあった場合（主にMayaなどのモデル）は早めに先生やSAに聞くこと。

・プレゼン用のパワーポイントのゲームイラストの他にも、背景なども任される場合もあるので、心に余裕を持ってください。