＜プログラム分野＞

＜反省点>

プロジェクトを作り始めるのが遅かった。

ゲームの調整、バグ取りの時間があまり取れなかった。

ソースコードがわかりにくく、汚い。

わからないことを自分で解決しようとして、さらに時間がかかってしまった。

実装しようとしたら、予想以上に難しく結局実装できなかった仕様があった。

<アドバイス>

プログラム分野は他の授業の課題などで時間が取られることがあるので制作は早めに作り始めよう、夏休みが終わるくらいにはなにかしら動くプロトタイプができるように勤めよう。

クラス化を早めにしておくことクラス化についてわからなかったら本、ネットを使うなり

先輩、SAに聞くなりしよう。

わからないことがあったら先輩でも先生でも友人でもいいから聞こう、一人で解決しようとして時間をかけすぎるのが一番まずい。時間は限られている！

暇な時間があるならゲーム制作に時間をつかおう！

企画から言われた仕様は後回しにせず実装、試しに作ってみること、もしかしたら実装が難しいかもしれない。

デザイン分野さんからもらったモデルデータ、モーションデータは※モデルビューアーというアプリを使って確認しよう。アプリで表示できて実装できなければソースコードが悪い。

※モデルビューアーはラボのPCの中に入ってる、わからなかったらSAに聞いてみて。

調整、バグ探し、レベルデザインは企画さんにもやってもらえるように変更する場所をわかりやすくしよう。

企画分野さんの急な仕様変更は制作の残り時間と相談しましょう、間違っても発表当日の仕様変更を受け入れないように★

他の先輩方(年度関係なく)のメッセージも読んどくといいよ

たまに先輩方のメッセージは見直そう

Ps.企画分野さんのメッセージがわかりにくいけど気にしないで。

うちのチームの人間関係はなんだかんだ大丈夫でした☆★☆