Dチーム

タイトル：素早さ99王子と囚われの姫君

ゲームの概要：囚われたお姫様を王子が助けに行く横スクロールゲーム

ゲームの操作説明：左スティックで王子が移動する

　Aボタンでジャンプをする

製作での反省点：

企画：企画が通ったものはほとんど変更をしない。

　　　ゲームジャンル、操作方法、キャラクターなど

　　　作業を早く進めるためにできるだけ早く決める。

　　　仕様書を変更しないっていうぐらい完璧にしよう。

プログラム：githubを始まってすぐに使うべきだった。

　　複数の人間が同じ箇所を担当しない。

　　重複処理がいくつかあった。

　　オブジェクト指向の機能を最大限使うようにする。

　　書面に組むプログラムをまとめてから始める。

デザイン：わかりやすい名前でデータを渡すようにする

後輩へのアドバイス：企画は企画担当がちゃんと考える。

　　ほかのメンバーは企画を丸ごと変わるアドバイスはしない。

叩き台を先に作っておく。

　　クラス分けはできるだけしておく。

　　　　　　目標は高くしすぎない。

　　ゲームは少しずつ肉付けしていくスタイルで。