

令和2年10月26日

学生各位

ゲーム制作科 卒業制作担当

卒業制作 提出要綱

以下の要綱を守って提出することとする。

1. ESC キーでプログラムを終了ができること。
2. タイトルのフォーマットは以下で統一する。
2020 年度__ゲーム制作科__「タイトル名」__「チーム名」
__は半角スペース
※GPG のスケルトンを利用している学生は MyPG. cpp を確認すること。
3. 実行に直接関係ないデータ・授業で使ったデータを残さないこと。著作権に関わるデータを使用しないこと。
特に Unity での開発を行った場合プロジェクト内に利用していないリソース・アセットが多く含まれていることが多く、毎年容量不足になります。
4. 次ページのフォルダ構成で提出すること。
5. プログラムが意図せず終了、停止することが無い様に確認を行うこと。
6. VS で作成を行っている場合は Debug 構成ではなく Release 構成で提出すること。
7. (できれば) アイコンを作成し、exe ファイルのアイコンを変更すること。
8. 書き込み禁止メディア上から実行しても動作に支障がないことを確認すること。
9. 上記8項をチェックしてから提出すること。

提出について

各チーム提出フォルダには以下の 4 点を添えるものとする。

提出フォルダに「チーム名」でフォルダを作成する。

そのフォルダの中には以下を入れること。

1. [制作]フォルダ

フォルダ内に制作プロジェクトを入れること。ただし Debug フォルダは削除する。
また制作の上で作成したツール等も入れておくこと。

2. [チーム名]フォルダ

実行ファイルと、実行に必要なファイルを入れたもの。exe ファイルの名前は、ゲーム名.exe とする。略称は可。またこのフォルダが卒業制作の作品として作品集に載ります。必要のないデータなどを入れないように。サイズなども含め要確認。
このフォルダ単体で実行できるようにしておくこと。

3. Readme.txt

ゲームの製作者、ゲームの解説や目的、操作方法などをわかりやすく、丁寧に記述すること。チーム制作ならば、各チームメンバの担当部位なども合わせて書いておく。このファイルも 2 のフォルダに入ります。

4. [screenshot]フォルダ

ゲーム中のスクリーンショットを 5 枚以上用意する。形式は png とする。作品紹介用として利用する。スクリーンショットは Alt+PrintScreen でゲームのウインドウのみ取ることができるので、ペイントなどに貼り付け保存する。
名前は[ゲーム名 1.png]からの連番とする。

5. 別途指定フォルダに 2. チーム名フォルダを提出する。