

チームロゴ作成





プロトタイプ語標子



00 00











マスター協議士

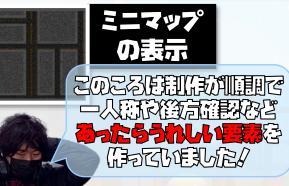


Ø : **1**/29



ターによるマップ





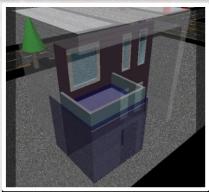


プレイヤーの基本操作の作成





天候の追加



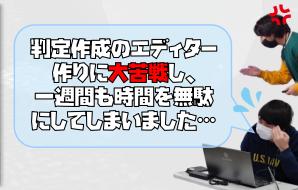
判定の作成



リザルトの実装



車のランダム走行の実装





TO TELLIFICATION

MEDOSEEVIE.



地面の 知宗 LID











E能力の 美装



グートの実装



マップ配置の完成







欠動配付書記かんなでかべー/ ZOEBRA PRO OSZERNENIEN ELIZA

修正点ガントチャート

程デルガントチャート

									スケジュール										作成済みのモデル	- ∀ E	デル完成、	xfile名	~ 配置番号 ~	サイズ	明整 ~)	xfile 🔻	サイズ調整者	~ 判定	作成~	制定作成者 ~	影作成。	影サイズマ	影サイズ調整者 🗸
					_	_								_	木	- 0	ă v		0	- 35	*	1.0	小原	- 2	•	提本 *	35 Y	60.00	若木・・				
			í					3月					器	- 6	8 *		1	25	*	1.0	海井	2	-	芝木 ▼	(選 *)	60.00	艺术 ▼						
									日月火水 未 去 土 日 月 火					* * * * 1 8 8 9 9 8 8 8 8 1 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8					R	- 3	ă *		2		*				-	•	(不畏 ¥)		若木 ▼
	ME	19 20 21 22 23 24 25 26 27 28					8 1 2 3 4 5 6 7 5 9 10 11 12 13 14 15 16				15 16	17	大水	- 3	ř *		5	示器?					*	岩木 ▼	- 35 ¥	50.00	冠木 ▼						
	パージョンごと提出日 ▼ 担当者 - 開始日 - 終了日 - 完了状況 -						0.69					マスター版					至壽会	異色い木	- 0	× •		4	示器?					*	五木 ▼	× ×	40.00	五木 ▼	
	移動量で曲がる量が変わるのが微性	*02 *	- BALANCES		王男子 •		\top	Prote		-	T		\neg			\neg		7 Canada	B001	- 13		House v		- 2	-	1.0	2011		-	超木 ・	(天田 w)	20.00	型木 ・
チュートリアル	チュートリアルは何したら進むの?	*82 -		_	王朝年 •					_	_		_			_	-		カレー	-13		CurryShop.x	7	281		0.5		2.0	E +	184	不要 *		一 一 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
	プレーキとか、視点変更楽はいらない	*0* *	-	+	285 -	-	\rightarrow	-	-	\rightarrow	+		-	-	\rightarrow	-	-		E/4401	- 1		b#001.x	- 6	- 4		5.0				要求 *	78 v		## *
	説明色分けして	*BP *	_	_	京祭学 *	-	+		-	-	+		_	-	_	+	-		E#4005	- 1		b#1002.x	9	- 25		5.0		- 2		東木 *	不提×		東大 *
	業打ってるとき着がれない	BIT V	_		ak .		+	_	-	-	-	-	-	-	-	_	-		ARCS	- 3	8 *	ARCS×	10	- 25	•	2.0		- 2	-		(不要 w)		要大 ▼
	マップのチュートリアル	*D2 *	-	_		-	\rightarrow		+	+	+	-	-	\rightarrow	+	-	- 1	パン屋	- 3	ă *	Bakery.x	11	25	*	1.8	小原	- 2		2012年 🕶	(不要 w)		五木 ▼	
	コンボのチュートリアル	*BF *	-	-	284 ·	-	\rightarrow	+	-	-	+		_	-	_	+	-		市設所	- 6	ř *	CityOffice x	12	3	*	3.0		- 3	*	*	(不要 ▼)		冠木 ▼
	チュートリアルスキップ	第8 ·	-	-	67	\rightarrow	\rightarrow		-	\rightarrow	+		_	-	\rightarrow	_	-	-	体育館	- 6	ř *		13	簽	*			- 3	*	•	(不要 ▼)		五大 ▼
	チュートリアルスキック		-	-	元	'	\rightarrow	-	\longrightarrow	\rightarrow	\rightarrow		-	-	_	-	-		カジノ	- 6		Casino000.x	14	第	*	1.0	酒井	9		□ 酒井 ▼	(不要 ♥)		型木 *
		未放定 *	-	-			\rightarrow	\rightarrow	\longrightarrow	\rightarrow	_		_	-	_	-	\vdash		公園(修理)			sunaba001.x	15	- 3	*	1.0		- 3	-	岩木 マ	(不要 ▼)		岩木・
プレイヤー操作	初速遅い	福田 ・	36	3 3/3	97		\rightarrow		\longrightarrow	\rightarrow			_	\longrightarrow		_	-		公園(トイレ)	- 9		Tollet001.x	16	28	-	1.0	万井	26	-	***	不要・		常木 マ
	曲がるときの減速いらん	銀印 *	3/3	3 3/3	87 .		\rightarrow	\rightarrow	\longrightarrow	\rightarrow	-		-	\longrightarrow	\rightarrow	-	\vdash		公園(水道) 公園(オミ雑)	- 3		gomibako001.x	17	70	-	1.0	39.H. 37.H	- 7	-	岩木 マ	小数 ▼	40.00	石木 ・
	カメラ後ろ向きはパキパキと	0-82 ×	3/3	3 3/3	3 美了 。		\rightarrow	\rightarrow	\square	\rightarrow			_	\vdash		_	\perp		公開(コミ朝)	- 3		benti001.x	19	- 12	-	1.5	3471	- 19		8/1	2 -	100.00	- 表大 ▼
	ぶつかったときの威速を印にしてほしくない	福田 *	36	3 3/2	E7 •		\perp				_		_	\perp		_	\perp		公園(前灯)	- 13		gaitou001.x	20	- 2		0.6		. 2			2 v	50.00	■大 ×
プレイヤー能力	ブースト速度0からでも打ててよくね?	#BB *	3/3	3 3/3	27 。		\rightarrow	\perp	\perp	\rightarrow			_	\perp		_	\perp		公園(飲練)	- 1	ň •	tetubou001.x	21	7		0.7					3 v	80.00	業大 マ
	プースト回復早く	■田 ▼	30	3 3/3	3 (27)														公職(費り合)	- 6	¥ +	suberida(001 x	22	- 3	•	1.0	22#	9			* *	90.00	要大 ▼
	サイレンスワールド大改権	羅田 *	34	6 3/1	87 -							-							アパート	- 3	Ā ·	Apart001.x	23	第	*	1.0		- 3		量末 ▼	(不要 ▼)		型木 *
	破壊響わかりやすく	小原 *	3/6	6 3/1	£7 ·							-							ガソリンスタンド	- 6	¥ *	gas.x	24	*	*	1.0		- 3			(不要 ▼)		常木 マ
	なんでも破壊できるように	小原 -	3/3	3 3/3	第7 。										死	コンピニ	- 6		711.x	25	一清	*			- 7	•	営木・			若木・・			
	再建されるときプレイヤーいないか確認	小屋 *	3/3	3 3/3	第7 -								24	- 6		ñ *	JoyFat.x	26	78	*	3.0					(不要 ▼)		岩木・					
	1人称の時風を前に表示する	小原 -	36	6	(C)						\Box					\neg		96	クワークレーン	- 0	ă *	towercrane.x	27	未善?		2.0			# *	恵木 ▼	25 Y	50.00	若木 ▼
マップ	日標等がわからん	AS +	210	6 26	6 ok w														ネカフェ 第002	- 9		KalkanClub x	28	*	*	2.0			•	•	不要・		艺木 ▼
ゲーム内容	能力使用できないときの制用感	80 -	1	1	67						+		-	-		+	+	1	8002 8003	- 9		House002.x	29	- 27	•	1.0			-				- 五木 ▼ - 平大 ▼
	易く使えるのと易く使えない能力の差	8m ·			37											-		_	学校	-13		School x	30	я ж	-:	1.0				平士 🕶	不要 ▼		平士 *
	展で吹き飛ばす-ブースト回復	小田 *	14	6 20				-	-	_	++		_		_	+	+	1	単元者	-13		DENTALCUNICX	91	- 7	-	1.0	2011			五八 マ	不要 ¥		一 一 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
	残り時間で某イカみたいに復告表示	AN -	111	6 20				-	-	_	+		_		_	+	-		64	- 3		singou001.x	99	9		10	.0471	- 2	-	常木 マ	4 v	50.00	世大 マ
	AS SPERM CHEST ASSESSMENT OF THE SECOND	7-8	30	oq 30	4																	,geessex		-									

















排作在答えて

- ◆連携が取れるようになった
 - →グダグダだった作業の振りが、 回数を重ねることで支持の意図が すんなり伝わるようになりました。
- ◆仕事の分担がしっかりできた
 - →仕事のない状態の人を作うず、 無駄な時間をしっかりと削ることができた。

- ◆進度確認の甘さ
 - →それぞれの進捗がわからず、誰かが休むと 仕事の終了状況が分からない時があった。

SUPPLIFIE S

個々の技術をより高めるのはもちろん、 人を動かすにはどういう言い方をすればいいか、 どうモチベを保たせ、どう仕事を渡せばいいかを 大事にしたいと考えています。



藤田 勇一

主に、プログラム・スクジュール管理・LLを担当。 最初はリーダーとしての動き方がわからず、 メンバーには大変迷惑をかけた気がします。 制作後半からはスクジュール管理をしっかり行い、 少しはリーダーらしい動きができたかなと思います。



小原 立暉

主に、プログラム・海山・ALを担当。 プログラム担当を全うできたことを誇りに思います。 この制作ではプログラム面でもスクジュール面でも 様々なことを学べました。また、自分自身のコードの 書き方を見直す良い機会でもありました。



酒井 南勝

主に、プログラム・企画書・ガントラマーを担当。 自分はミスや欠席など、少なくない迷惑を メンバーにかけていたと思いますが、 微力ながら色々なところで広く浅くやり、 少しは貢献できたと思います。



若木 一真

主に、モデル・サイン制定・多の作成を担当。 もともとモデルを作るのが あまり得意ではありませんでしたが、 やっていくうちに段々クオリティも上がり モデル作成が楽しくなっていきました。



橋本 賢太

主に、マップの作成・モデルの配置を担当。 最初は自分が何の担当になるとか、 不安なところがたくさんあったけど、 リーダーに助けられながら自分の使命を 全うできたと思います。

