新歓二次企画について

はじめに

・processingでシューティングゲームを行う。

・人数によって応用は利かせるが、チューターを用意する。

―――――――基本的に二回生メインで動いてもらう予定。

・関数群で書いておく予定(今いじってもらうやつとその他でファイル分けしようとしてます)。

内容

・前半と後半に分ける。

｛前半｝

　　― 用意したpdeの一部を虫食いにして新回生に どういう処理が入るかを説明する。

　その後、ある程度道を示しながら処理の予想をしてもらう。

― ここに関してはパワポでプロジェクターに映してスライドは来てくださった方々に落としてもらう予定です。(今hackmdを使うか検討中)

｛後半｝

― もともとシューティングとしての機能はある程度落としたものを配る。

それで、ユーザーが足りないなと思うところをそれぞれについたチューターが解説を入れながら実装を手伝う(のが理想)。まあ無理なら適当に僕がどういう機能ほしい？って聞いてもとから予想していた機能をうまく流用しながら頑張るしかない。

なので極力こういうのシューティングゲームだったらいるでしょ！とかあればバンバン書いてプルリク投げてほしいです。(僕の勉強にもなるし)