**Javaプログラミング　第１１回講義**

既存のゲームのようにアプリケーションを作成することも素晴らしいと思います．ただ既存のものを参考にする場合にも，この課題では，かならず「自分たちのオリジナルな要素」を組み込んだものとしてのアプリケーションを考案・実装してください．

また，著作権への十分な配慮を求められます。画像や音声ファイルをホームページなどから入手して用いる場合には，著作権への配慮の他「利用規約」に必ず従い，どのホームページから入手したかの「出典」を最終的に提出してください．

　自分たちのアプリケーションの設計をして，簡単なドキュメントにまとめて提出する．

　・つくる作品の仕様　（後で変更してもよいが具体的な内容）

振る舞いについて，講義でやったシューティングゲームの例のように，文章で説明してください．

（あとで変更してもいいので．今の時点で考えている内容を具体的に書いてください）

　・どのようにプログラミングするか（コードの簡単な設計）

どのくらいの画面切り替えをするか

自機とその振る舞いのプログラム

敵機とその振る舞いのプログラム

弾とその振る舞いのプログラム

　 というように，振る舞いをまとまりごとに分けて，まとまりごとにプログラムを考える

まとまりごとのプログラムの設計を文章等で説明してください．MouseListenerを用いるなどなど．

　・グループメンバーで誰がどこを分担するか

振る舞いを，まとまりごとにわけて，プログラムの設計を考えたと思うので

どのまとまりについて，誰が担当するかの分担を大まかに決める

（後で相談して変更してもいいので．だいたいこうなるだろうという役割を決める．）

　・どのようにメンバーのコードを１つのプログラムにまとめるか

それぞれのメンバーが別々に実装したものを，

１つの作品としてくっつけて動かす必要があります．

どのように１つのプログラムにまとめるか？

わたしに質問してきてもよいのですが，まずは自分たちで調べてみたり，考えて

設計してみてください．

　・どのように情報交換（プログラムコードのやりとり含む）をするか

みんなのプログラムを１つにまとめたり，プログラムの結合評価をするときに，

ほかメンバーのプログラムを受け取って作業をすることになります．

どのようにメンバーでプログラムを受け渡しするか，また作品づくりのために

定期的に連絡を取り合う（ミーティング）など必要があるかもしれないので

自分たちはどのように進めるか，それぞれの都合のよい日時ややり方を相談しあって，

必要なことを決めておいてください．

本日は，これらを簡単なドキュメントに記述して提出してください。

（たぶん，（特にプログラムの設計は）講義時間中には終わらないので，小レポートとします）

次週以降に持ち越しても良いのですが，出来たグループからプログラミングをどんどん進めるので，あまり遅れないように