作品を作る際に参考にしたものと自己評価

理工学部　情報科学学科　5449　西鼻　洸佑

1. 作り終えて思うこと

作品の中に取り込みたい要素はたくさん思い浮かび、また紹介されていたりするものの、自分の理解不足によって動作しなかったり、そもそもソースコードに組み込むこともできなかったりなど、全く上手くいかずに、作業が進まず提出期限に遅れてしまうという一番避けなければいけないことをやってしまい、自分、周りの人、先生方に申し訳なく感じています。

1. 参考にしたページ

Wise9（\*）というウェブページを参考にしました。表に挙げた例のように、ほとんどがページのコードを自分の数値に置き換えただけのようなもので、しかも良くなっているのではなく、レベルの低いものになっており、改めて自分の至らなさを思い知らされました。

表

|  |  |
| --- | --- |
| 自分の作品のコード | 参考元で紹介されていたコード |
| 1: Ball1 ball1**;**  2: Ball2 ball2**;**  3: PFont font**;**  4: **void** setup**()** **{**  5: size**(**700**,** 500**);**  6: frameRate**(**30**);**  7: ball1 = **new** Ball1**(**0**,** 350**,** 30**);**  8: ball2 = **new** Ball2**(**700**,**180**,**20**);**  9: font = createFont**(**"DialogInptbolditalic" **,** 48**);**  10: textFont**(**font**);** | 1: Boss boss**;**  2: Ship ship**;**  3: PFont font**;**  　　　　　　（中略）  7: **void** setup**()** **{**  8: size**(**320**,** 320**);**  9: frameRate**(**30**);**  　　　　　（中略）  13: ship = **new** Ship**();**  14: boss = **new** Boss**(**width / 2**,** 60**,** 40**);**  15:  16: font = createFont**(**"FFScala"**,** 24**);**  17: textFont**(**font**);** |

3.取り入れたかった要素

・2画面表示

……どうやらチャレンジしている人はいたものの、完成していないようでした。もちろん自分でコードを作るのは不可能でした。

・表示画面にマウスで線を引き、その線に一度だけ当たり判定をつけること

……マウスで線を引くのはできても、何秒表示するか、プレイヤーとの当たり判定のコードをどう書くかを理解が足りないために実装できませんでした。

・ゲームとして楽しめるものであること

……最後まで自分の頭のなかにあるものの完成に固執してしまったために、提出作品の完成度、ゲーム性など、多くの内容への考えがまとまっておらず、中途半端な何をしたいのかが見えない駄目なものになってしまいました。

コード引用元サイト：http://wise9.jp/