令和元年７月１日（月）

情報システム工学実験レポート（３回目）

情報・経営システム工学専攻　吉田

１．締め切り

令和元年８月６日（水）　１３：００

２．提出物  
（１）レポート

・提出方法  
・各自で１部を作成し提出すること。  
・本文書末尾の指定した様式で提出すること。

・提出場所

・\\MIS\【WORK】\B3\（各自のフォルダ）\【実験レポート】

（２）プログラム（と簡単なマニュアル）

・提出方法  
・①②を、以下の提出場所に提出すること。

1. 作成したゲームのプロジェクトの全てのファイル  
   （たぶんz:\AndroidStudioProjectsの下にある）当該プロジェクトのフォルダ

② 簡単なマニュアル  
※この「②簡単なマニュアル」は採点の対象ではありません。

メモ帳で作成したテキストファイルでもかまいませんので、  
　このGameをplayする人のために、  
　必要な情報（最低でも、操作方法と、どうなったらクリアなのか）  
　を簡潔に記述したものを用意してください。

　　　・提出場所

・\\MIS\【WORK】\B3\（各自のフォルダ）\【実験レポート】

　※B3\（各自のフォルダ）の下に【実験レポート】というフォルダを

自分で作成してそこに提出（コピー）してください。

３．評価基準

（１）レポート

・読む人の立場にたって、わかりやすく説明されているか。

・今回のGame作成での経験を踏まえて考察しているか。

（２）プログラム

　　　・ゲームの「基準」を満足しているか。  
・オブジェクト指向の技術が適切に使用されているか。

　　　　例）カプセル可、継承、多態性、委譲、インタフェース、デザインパターン

４．注意

・提出期限に遅れた場合には、減点となります。

・他の人のレポートと内容が酷似している場合には、減点の対象となります。

・Web上に酷似した記述が見つかった場合には、採点の対象としません。

情報システム工学実験レポート

テーマ

Game作成

所　　属：情報・経営システム工学課程３年

学籍番号：XXXXXXXX

氏　　名：XXXXXXXX

１．目的  
　Gameプログラムの開発を通して、オブジェクト指向プログラミングに関する技術を習得する。

２．システムの概要

・作成したゲームについて以下①～⑤をわかりやすく記述してください。

①ゲームの目的

②ルールの説明

③登場キャラクタの説明

④ゲーム画面のキャプチャ画像

⑤ゲーム画面の説明

３．システムの構成

　・プログラムの「モデル」部分の構成をクラス図で示し、わかりやすく説明してください。

　　ただし、

・すべてのクラスの要素（クラス名、属性、メソッド）を記述すること。

・すべてのクラス同士の関係（”依存”は除く）を記述すること。

・文字の大きさは、読みやすい大きさにすること。

・１つのクラス図は、A4用紙１枚以内に収めること。

・１つのクラス図に収まらない場合には、複数のクラス図に分割すること。

４．考察

　今回のGameプログラム作成を踏まえて、以下を記述してください。

（１）オブジェクト指向プログラミングの長所

（２）オブジェクト指向プログラミングで注意すべき点

（３）オブジェクト指向プログラミングを

どのようにソフトウェア開発に活用していくべきか

５．感想

※ここは採点の対象外です。

　今回の実験の内容について感想などあれば記述して下さい。

次年度以降の実験の実施に役立てたいと思います。