

ゼロからゲームプログラミング3

平山 尚

7/13の段階のを見て

- ゲーム作ってる人いないよね...
 - 先週始められた？
- 部品はたまに怪しいが、変数はおおよそ使えてるように見えるし、whileやifで論理の流れを書くことはできてそう。
 - 最小限の目的は達成できているが、もうちょっと欲張ってもいいよね？

字下げ...

- 今回の文法にすれば字下げはみんな超綺麗になると思っていたのだが、甘かった。
 - スペース1個はちょっと見にくいと思うぞ。
 - 場所によって幅が違うのはどうかなあ。
- まあ、C/JAVAでやるよりは「どこまでがifの範囲か」みたいなことを意識できたはず。

今日は

- 前半はそのまま継続。
 - いろいろ聞いてね。
- 後半は発表。
 - 全員やるかどうかはこれから様子を見たり先生と協議したりして決めます。
 - メインはプログラミングそのもので、アイデアは二の次なので、発表が面白い人を高評価、みたいなことはしないことにする。

提出物

- 書いたプログラム
- プログラムについて説明
 - 何をするプログラムか(予定含む)
 - 操作の仕方(予定含む)
 - プログラムの作りについて語ってください。
 - Ex.こういう関数を用意することでこういう効果を...
 - 感想(意見、質問、要望等あればそれも)
 - 点数には反映させない。素直に書いて欲しい。
 - 去年は「こんなクソ言語、二度とやりたくない。最悪だった」と書いた人がいる。「意図した通りだ。ありがとう」と返した。
- 締め切りは8月10日

点数の基準

- 提出していても喧嘩を売ってるようなものなら50点。去年3人いた。
- 変数、関数、while、ifを使って何かしら動くものを作れていれば60点。
- 線をつなごうとする努力が入った四角形機能つきお絵かきソフトができていれば70点。
- ゲームと言いきれるものが作られていれば、80点。物次第では動かなくてもいい。
- 努力などの感情的側面は評価しない。90点まではスキルを、それ以上はセンスや独創性を評価する。

全員にメールします。

- 提出してくれた人には直接メールで講評を送ります。何点つけたかも書きます。
 - 去年までは先生を通してでしたが、直接メールの方が気分いいでしょ？
- 感想に対してのレスもこれで。
 - 授業に関係ない質問にも答えます。
 - 「いくらもらってんの？」「ぶっちゃけオレ受けたら通る？」などなど。

改めて連絡先

- 何か聞きたいことが後から出てくれればいくらでも聞いてください。超歓迎。
- hirasho0@gmail.com
- それじゃ、つきあってくれてありがとう。