

企画書

制作者

5415031 癸生川裕紀

5415062 田中太樹

5415082 森田瑛仁

5416001 天本大陽

作品の目的

- 高齢者でも楽しめるゲームを作る

作品構想

- 一人で楽しめて、記録を他の人と共有
 - 反射神経を必要としないカードゲームなど
 - 脳トレ = 指を使ったりするが、タイピング技術をあまり必要としない
 - ギャンブル要素 を記録にする
 - 長時間はつらいので、1ゲームが短時間で終わる、または中断機能をつける ---> ミニゲームのオムニバス形式にする
 - 高齢者の興味関心がありそうなコンテンツをキャラクターとして登場させる（和食、ボードゲーム、家族、・・・）
-

具体例

- 買い物計算ゲーム
- 数字反転カードゲーム
- 対象をよける- 横スクロールゲーム
- スロットゲーム

- マウスでブロック崩しゲーム

作品の独創的な点

- 高齢者目線で設計されるUIでかんたん操作
- 数種類のミニゲームを用意

システム設計

プロジェクト概要

Processingで作成したプログラムを `processingjs.org` よりダウンロードした変換用スクリプトとともに `assets` 内に格納しておく。

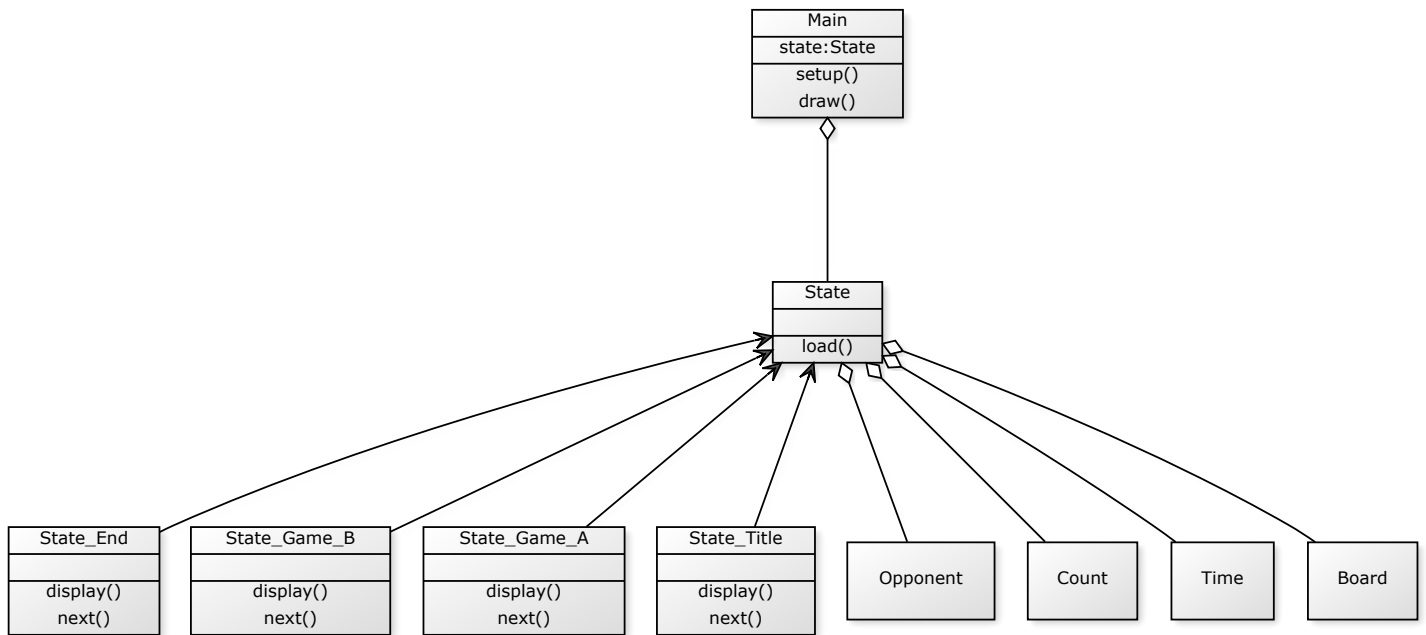
`docs/index.html` 内の `<script>` 要素で変換用スクリプトを読み込み、`<canvas>` 要素で `/assets/{sketch}/**/*.pde` を実行して描画する。

DIRECTORY TREE

```
.
├── images.....添付画像など
│   ├── xxx.png
│   └── ~
│       └── uml.svg.....UML図
├── docs
│   ├── index.html.....公開用Webページ
│   ├── readme.md.....説明用ドキュメント
│   └── ~
│       ├── tree.html.....ソースコード[RAW]公開用ページ
│       └── index.md.....公開用Webページ草稿
└── assets
    ├── processing.js.....変換用スクリプト
    ├── processing.min.js...変換用スクリプト(縮小版)
    └── sketch_0xx.....ゲームプログラム
        ├── data.....フォント格納用フォルダ
        ├── aaa.pde
        └── ~
            └── ccc.pde
```

ゲームプログラム詳細

状態を表す `State` クラスおよびその派生クラスを繰り返し実行してゲームの状態遷移を表現する。
ゲーム内の要素は `State` クラスで定義して、派生クラスで共通に使えるようにする。



制作計画

メモ共有 :

- Slack <https://digicon1.slack.com/>
- Poolsketch <http://plsk.net/digicon2018>

プロジェクト共有 :

- Github

UML描画ツール :

- yuml.me

制作予定日時 :

- 毎週土曜12:00- など