決めた事はこっちへ、

n.y///////現状のコンテンツ形式

トップは難易度選択もしくは学年選択。

課題画面は、JSで別画面見たいなのを開くで

シナリオ＝子供受けするもの

↓　　↑　　　　この繰り返し。

↓　　難易度上昇

↓　　↑　　　　時間を決めて、時間内に終わらなかったら難易度が下がる

↓　　↑　　　　もしくはヒントが出てくる

課題をする

Me.F：おとぎ話？

現状、課題終了したら何もないため

考える必要あり

例えば、

ポイントゲット→ガチャ（スキン変更とか）　など

課題に関して

ゲーミフィケーション部分ようするに

課題で動かすものやシナリオ部分がまったく考えられていない

◆課題を動かすもの

　・マップにキャラをおいてゴールまでうごかす

◆学年別に難易度設定をするか（6つ）

　あくまで学年は推奨設定（？つ）で行うか？

　これと付随シナリオを複数用意するか？

　⇒推奨を推奨 to y.y

　⇒シナリオ１つで難易度は設定できる。

　⇒easy⇒1,2,nomal⇒3.4,hard⇒5.6の３つくらいが妥当

　⇒子供に好かれるコンテンツって？

　イージーとかノーマル程度でいい

◆課題：シナリオの形式

　⇒ポイントでシナリオ開放

　⇒いくつ作るか

　　-３つ？

　⇒見せる方法

　　-問題をクリアしたら

　　-ポイントを使って

　　-チャプター形式

　　　保存の必要性がなくなる

◆シナリオと課題を分けるか

　⇒分ける、吉田、永田、佐藤、瀬戸

　課題の難易度を下げないで

　⇒チャプター制　⇒中川、ｎ、藤原、瀬戸

　⇒課題クリア制　⇒（保存必要）

　⇒分けない、

◆課題数

　⇒ポイント制を突っ込む（低学年ができるかどうか）

　　○：永田、y　、つ

　　×：

⇒クリア後のおまけ要素、パズルゲーム

<http://www.shoeisha.co.jp/book/preview/9784798143491>

<http://csunplugged.jp/>

ここにある奴なんてどう？

課題そのものじゃなくて課題で動くもの

キャラやマップの事だから

////////////////

◆ログイン機能　候補

クッキーでパスワードを保存してそれでログインして

　年齢の付与する

　データの統計がわかる

◆現状の確定事項

　⇒難易度設定

　　小学生への難易度

　　-簡単１年,2年・普通3年4年・難しい5年,6年、（一番難しい）

　⇒これに伴う確定事項

　　チャプター制

　◆画面遷移

　トップ⇒チャプター選択⇒課題クリア⇒シナリオを見る

一度クリアしたところは獲得ポイントを減らせば？