今回決める事

以下に名前書いて自分はどれがいいか書いといて

◆ストーリー方式

　：中川、永、瀬戸、ちゅ、藤原

　　問題点：低学年がストーリーを最後まで見れるか問題

　　チャプター：書物の区切りのこと

　・ポイント制：　　　⇒問題点：小学生が中だるみする可能性高

　・課題クリア⇒シナリオ以下ループ：　⇒問題点：セーブが消えた場合は復帰不可

　⇒方式だけは決定したいんで自分の名前を書いておいてね

◆仮にチャプター形式だとして

　低学年が最後まで見れない場合などの問題の解決方法

　・低学年が行えるように難易度を下げる・・・

　・難易度は下げないけど角度や四則演算などが必要にならないようにする

　・高学年にしかわからないような要素を削って難易度を上げる

　・まったく考慮しない？

◆難易度数+シナリオ数の決定

　議題こっちにうつります。

　easy・nomal・hard

　シナリオ数

　シナリオ数：3つ？

　佐藤：３つ（裏に１～２）

　永田：３

　中川：３

　藤原：

　瀬戸：3

　ストーリーを決定してから難易度を設定する

　難しいにしたら見返りなどがないとあかんかな・・・？

　１アルゴリズム＝１シナリオ

　概要を決める要する今回の企画のゴールみたいなの

◆シナリオ１つ難易度を設定するのか

　難易度事にシナリオをあてるのか

　分け方

　・簡単シナリオ・普通シナリオ・難しいシナリオ　＝永田・藤原・

　＝問題点：低学年がクリアできるかびみょい？

　・シナリオ１＝＞簡単・普通・難しい　シナリオ２　＝＞簡単・普通・難しい

　シナリオ３＝＞簡単・普通・難しい＝問題点・工数あかんかな中川・永田

　・チャプター１＝＞簡単・普通・難しい：問題点：工数あかん

アルゴロジック

<http://home.jeita.or.jp/is/highschool/algo/>

◆チュートリアルの必要性

　動画など、

　アルゴリズムの解説がいる？

◆課題に出すもの

　制御構造

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%88%B6%E5%BE%A1%E6%A7%8B%E9%80%A0>

[探索](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%8E%A2%E7%B4%A2)

* + [線型探索](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%B7%9A%E5%9E%8B%E6%8E%A2%E7%B4%A2)、[二分探索](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%8C%E5%88%86%E6%8E%A2%E7%B4%A2)
  + [幅優先探索](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B9%85%E5%84%AA%E5%85%88%E6%8E%A2%E7%B4%A2)、[深さ優先探索](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%B7%B1%E3%81%95%E5%84%AA%E5%85%88%E6%8E%A2%E7%B4%A2)
  + [文字列探索](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%96%87%E5%AD%97%E5%88%97%E6%8E%A2%E7%B4%A2)
  + [ハッシュ関数](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%8F%E3%83%83%E3%82%B7%E3%83%A5%E9%96%A2%E6%95%B0)
* [ソート](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%BD%E3%83%BC%E3%83%88)
  + [バブルソート](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%90%E3%83%96%E3%83%AB%E3%82%BD%E3%83%BC%E3%83%88)
  + [クイックソート](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%AF%E3%82%A4%E3%83%83%E3%82%AF%E3%82%BD%E3%83%BC%E3%83%88)
  + [マージソート](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%9E%E3%83%BC%E3%82%B8%E3%82%BD%E3%83%BC%E3%83%88)

◆クリア後のおまけ要素の必要性

//確定

　◆ストーリー制：チャプター制

　　要するにシナリオ区切って好きなものから始められるようにするもの

　　課題点：低学年がストーリーを最後までできない可能性＝今後考えておきますくらい

　　クリアしたステージの保存は必ず必要

　　セーブがぶっ壊れた場合用にも途中からできるよう

　◆シナリオ数：3つ

　　童話など著作権切れのものを利用する

　　ゴール

　◆難易度の設定

　◆ハイブリットアプリをするか、しない

　　⇒する

　　⇒しない　永・中川・藤原・つ

　課題

　・難易度の設定

　・チュートリアルをアルゴリズム事に設定するか

　・実際に使うアルゴリズムのロジック

　・どんな感じでやるかのイメージがわかないから

　　それがわくようなものを考える

　・★次回までにどうやってアルゴリズムを課題にするのか

　　もしくはどういったＵＩでプレイするのかを考える

　・レスポンシヴ（画面サイズ比のロジック）

//

実際の構成

・各アルゴリズムを難易度事に割り当てる

→3種類の難易度に、アルゴリズムが起用されている。

問題点：チャプターが多く、適していない。（セーブ機能が適している）

・各アルゴリズム事に難易度を割り当てる

→各アルゴリズム事に、難易度を選んでプレイする

問題点：チャプターに適している。しかしシナリオ作るのに適していない。

？アルゴリズム⇒クリック⇒難易度設定を選ぶ

難易度：簡単・普通・難しい・むかちゃっか最難関（実際に打つ含む）

・各アルゴリズムを難易度別に割り当てる

→難易度によって出てくるアルゴリズムが異なる

<http://spotlight-media.jp/article/148622245614969344>

<https://www.library.pref.nara.jp/reference/honbako/textbook_elementary.html>

