◆ランキング

　→リセット機能

　　・2ヶ月

　　自己ベスト

　　うちの学校のプログラミング教室

　　在校生などにつかってほしい

　　★殿堂入り

　　横綱

　　★最高点を決めて

　　山口先生の意見

　 　個人ベースで自己ベストみたいなランキングにする

　　ランキングに最高点を決めてその数値以上なら殿堂入りなどにする

　　同時通信などや通信速度を考える

　　ランキングだけログインするなど

　　親に進捗がわかるようにする（ログインやセッションで）

　　作った後の今後を考える（１年に運用させる、学内のプログラミン教室で使うなど）

　　イラストをどうする

　　とりあえず今後について現状さらに細かいことを詰めるのは難しいと考え

　　材料がないので　候補という形でだしておく

　　なのでアイデアを出したらちゃんと書いておく

　　◆候補をまとめる

　　　・DBとPHPに突っ込む　記入は名前と更新日など

　　　・クッキーを使って

　　　・ランキングをやるならログインする必要性がある

　　　・セッション使って進捗の可視化

　◆ランキング

　　・投票制

　　・自己ベストなど個人向け：naga

　　メリット　自分の成績しか残らないので自分がどれだけ進歩したのかわかりやすい

複数人向けに比べて開発の負担が減る

　　デメリット　完全にひとりで完結するのであきやすい

　　・他の人比較して複数向け：中川　瀬戸

メリット：他の人と比較することで自分がどれくらいできるかわかる

　　　 ランキングという要素で上を目指そうと思う：継続性を上げる

　　　 ランキング制ということで、指針にするにはわかりやすい（上位と平均出せばいい）

デメリット：成績が上位陣に占拠される可能性あり（殿堂入りで対処するそばから追加される可能性）

　◆ログイン機能

　　・必要：永田(進捗確認ならあり)、つ（できれば）

　　・不必要：中川、

　◆システム要件について

　　・言語

　　　HTML5

CSS3

JS

PHP

　　・DB

　　　MySQL

　　・対応ブラウザ

　　　ios safari 9.2 9.3

safari 9.1

　　　chorome 50,51,52

　　　Edge 13

　　　IE 11

◆BGM&SE

　・素材を使用

◆チュートリアル

　・シナリオを始めるタイミング（

　・各チャプターごとにやる（例：1-1、2-1・アルゴリズム事）瀬戸・

　・各ステージごと（例：1-1、1-2.1-3）

　・課題と同タイミングで指示する（アルゴリズム)永田・中川・

　内約

　・スキップ機能必須

　・操作方法（Start+各制御構文ごと・if.for.など）

　・各アルゴリズムの解説

正直そのチャプターのルール教えるのをおいときゃよくん？

　基本的に１ステージ＝１アルゴリズム＝＞複数問題？

　アルゴリズム

　方法

　・動画（操作方法はこれかな・ｎｙ)

　・JSで動かす

　・テキスト

◆難易度をどういった形で変えるか

　・UIの変更

　・課題の変更

　・ヒント数の変更　など

◆ランキングのスコアをどういった要素で行うか

　・タイム　・ブロック数

　・スコア

　ぶっちゃけブロックにこだわってはいない

　UI低学年

◆システム要件を詰める

例の海外サイトで対応ブラウザなど調べる

ログインを突っ込む

ログインに関しては親の任意で登録してもらって管理するのはID/PASSだけ！一定期間ログインがなかったらそのIDパスを消す！おしまい！

◆ガントチャート作成

ランキング

・最大フロア数を決めてプレイ（１０F）　最大値を決める

・タイムアタック制（2分等）

・１フロアごとに制限時間を設けてぷれい。（時間内クリアで次に進む）

フロアについて

・全ランダム

・問題にレベル割り当てして、徐々に難易度を上げる

・完全固定

・ランキングを数パターン作って、アルゴリズムごとに作る（スコアが上がりやすい。問題数が多く必要）

◆タスク分け

チャプターからのトップから

課題へ

スタートからゴール

マインスイーパー

マップをスタートからゴールまでやる

　ブロックでやる

◆課題に関しては既存アルゴリズムの問題などを

　調整いて作っていく

◆戦略ゲーム

　相性でつくっての

◆船渡しゲーム、羊、オオカミ、きゃべつ、牧場主、

　要素や乗せれる数を増やしてできるようにする

　１つずつ

◆

ゴール

◆

//

◆課題にかんしては既存のアルゴリズムから作りあげていく

　船渡しゲーム、羊、オオカミ、きゃべつ、

　要素や乗せれる数を増やしてできるようにする

　テンプレ

　仮タイトル：

　出題例：

　操作性：

　拡張性：

　必要なもの：イラストとか、

　シナリオ要素：どうやってつなげるか？

　スコア：タイムや回数依存

◆嘘付きはだれだ

うそつき1人にほか正直者とか正直者一人にほかうそつきとかうそつきふやしたり人数増やしたり

嘘とか本物の情報の出し方換えたりとかえとせとらえとせとら

◆シナリオに関して

　既存の著作権ぎれなど流用してつくっていく

//

現状だと大まかな概要しか決定していないため

少しずつ詳細を詰めていく

　◆システム要件について

　　・言語

　　　HTML5

　　　CSS3

　　　JS

　　　PHP

　　・DB

　　　MySQL

　　・開発環境

　　・対応ブラウザ

　　　ios safari 9.2 以上

safari 9.1

　　　chorome 50,51,52

　　　Edge 13

　　　IE 11

Android chorome 51

◆タスクの割り出し

　・素材制作（捜索）

　・企画

　・開発

　・基本設計

　・詳細設計

　・テスト

　・微調整