◆小学生向けの論理的思考の教育にトレンドがある→よし作ろう→

　シナリオやイラストやゲーム性でこどもをひきつけよう

　→

◆現状決定していること

　１チャプター＝シナリオで１章＝１UI（既存アルゴリズム）＝１マップ

　ランキングステージ（チャレンジモードのようなもの）

◆現状の課題

　ゲーム候補の少なさ

　難易度の詳細など

　問題数が多くなる　１チャプター　１００くらい？

◆現状決める必要のあること

　・課題数

　・難易度設定（数、

◆山口先生にいわれたこと

　・取り合えずやることは

　　コンテンツの詳細を決める

　　たとえばステージ進めた時に難易度を少しずつあげるなど

◆夏休みのタスクについて

　・前半：企画詰め細かい部分について

　　　　例）１チャプターに何課題など・・・

　・後半：機能面で実装できるか分担しながらテストして

　　　　機能に関してわかるようにする

　　　　イラストなど素材制作

現状の画面推移

　メインマップ（アイコンを選択することによってチャプターを選択　複数コチャプター

　・アイコン

　　→シナリオのあらすじ

　　　プレイイメージ

　　　難易度の設定

　・チャプターごとの難易度差はある

◆シナリオを出力する＋タイミング

　→課題画面の正面で別画面みたいな感じで

　→チャプター入ってすぐ？

◆繰り返し行わせることが大事だから

　難易度ごとにシナリオを少し分岐させる？



　↓

　チャプターマップ（チャプター選択＜１－１＞　ランキングステージ　）



　↓

　＜１－１＞（シナリオ　課題＜チャプターごと複数＞　）

　↓

　次へボタン　リザルト画面

　ランキングステージ（複数課題＜１０問など？＞　１問　３０などの時間制限？（UIによってだいぶ変わるのでそれ次第）

　　　　　　　　　　スコア＜時間から参照＞）

　↓

　リザルト画面（ランキングを表示＜自分の順位から上下１００くらい？（そんないる？）＞）

<http://kuku.lu/p119f35a4>

ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー

２０１６０８０１

◆課題の詳細を決める

　現状：舟渡しアルゴリズム問題を使う

　　　操作性はドラック＆ドロップ

　現状：嘘つきのアルゴリズム問題

　　　操作性はクリックで答える

◆決める事

　１チャプターの数（例：１－１～１－１０）

　２チャプター事に変える事　ステージギミックなど

　　＋難易度の設定別（羊＋狼＋キャベツの数を増やす）

　　・ステージ事にギミックをつける（条件を付ける）n.y

例えば：雪山ステージで

　　　　　　生き物系を動かさずに

　　　　　　３ターン立つとアウトとか

　　簡単：３　普通：４　難しい：５　数変動で

運ぶ数に制限を設けるなど

　　別の要素を増やす

　　・

　３難易度差をどうつけるか

　４課題数（１－１に問題何個）

　５ランキングステージ詳細（何でスコアをつけるとか　タイムを用意するとか）

　６チュートリアルのタイミング（内容は操作説明

　７課題に詰まった時の対応

◆対戦モード

　部屋作って

　対戦する

　結果は

◆チャプターの問題候補

　⇒間違え探し（

◆