◆難易度設定について

　・３シナリオ⇒３難易度（別シナリオ）

　・１シナリオ⇒３難易度：中川、瀬戸、つ、N

　・１チャプター⇒３難易度

◆シナリオをいくつ作るか

　//確定　童話を元に作る//

　１つシナリオが確定で

　工数や時間の余裕次第

　ゴールシナリオ１つ

◆デバイス、OS、ブラウザの詳細

　PC

OS：windows7・8.1・10？

　　　　Mac OS X 10

　ブラウザ：chorome・IE・safari・edge

　タブレット

　　OS：iOS・Android

　シェア率のエビデンスをだす

◆使用開発環境+デバイス+言語などの決定

　使用言語

　HTML

　JS

　CSS

　PHP？

　開発環境

　VisualStudio？

◆開発のガントの作成

　・7月企画

◆タスク分け

　素材制作早期段階

　・課題＆シナリオ制作：中川

　・シナリオイラスト（最悪素材使用）：お金で解決

　・動作キャラ（最悪素材使用）：お金で解決

◆親に進捗が伝わらない？

　8割くらい？----------------------------------------------

◆画面イメージの制作

　PPT用

まったく関係のないストーリ―について

◆サーチアルゴリズム　シナリオ状況⇒逃げてる？

　複数ある扉の中から正解の番号の扉を見つける

　扉１つ１つに番号をふる

　別のサーチアルゴリズムを使わないように

　はずれに爆弾扉？

候補

全体の流れ＝ストーリー⇒チャプター⇒シナリオ⇒課題クリア⇒シナリオ

ipadやMacに関しては、担任に借りれるかどうか応相談

シナリオの数

//確定

　シナリオ１つ

　難易度はシナリオ事に３つくらい

　推奨学年1,2・3,4・5,6

　著作権切れたものを元に使用

//

　実際のタスク

　企画：終了

　具体的要件定義：８月まで

（フレーム案。ロジック定義、プログラミング言語など）

　プログラミング言語の勉強：

　フレーム案制定：

　仮題：HTML+CSS：

　javascriptの勉強

　javascript取組：

　PHP（未定）orハッシュ値の勉強（保存先含む）：

　PHP取組

　シナリオ：

　イラスト：

　動作キャラ：

　チュートリアル（動画かスライド）の作成：

　問題点

　フレームの制作は、課題の内容と重複する（並行）

　イラストと動作キャラの整合性が取れるか

//言われたことは現状はまだタスク分けするには早いって

　コンテンツをもっとつめてからきめろって

　あと次回の発表までにイメージ画くらい書けって

　あと小学生向けを考えると小学生がイメージしやすいものの必要がある

◆ゲーム要素+小学生うけするもの

　→ランキング制の導入（

　　・課題がアルゴリズムなんで

　　 競争性を出すのが難しい

　　　タイム系が妥当？

　→ガチャ+ポイント制

　　・コレクション要素

　　イラストゲット？

　　キャラスキン変更？

　　サブゲームをplayできる？

　　・イラストなど描く工数がめちゃ上がる

　→コレクション要素

　→

◆アケード式ランキング（利点：セーブなし）

　仮にランキングならスコアを何で考えるか？

　日付

◆

保存に関して

１．ハッシュを使い、PHPに保存するWebベース（データ消失の可能性有）

２．ハッシュを使い、PHPに保存しないWebベース（ただのチャプター）

３．グーグル認証を使って、PHPに保存するWebベース（ドロイド限定）

４．グーグル認証を使って、アプリ内でデータ保存（ドロイド限定）

５．グーグル以外の認証（ツイッターなど）を使う（略）

６．簡易アカウントでPHPに保存（セキュ面）

７．セーブなし

８．もはやふつうにプログラミング。

９：ランキング制（保存諦め）

10：パターン認証

ゲーム要素