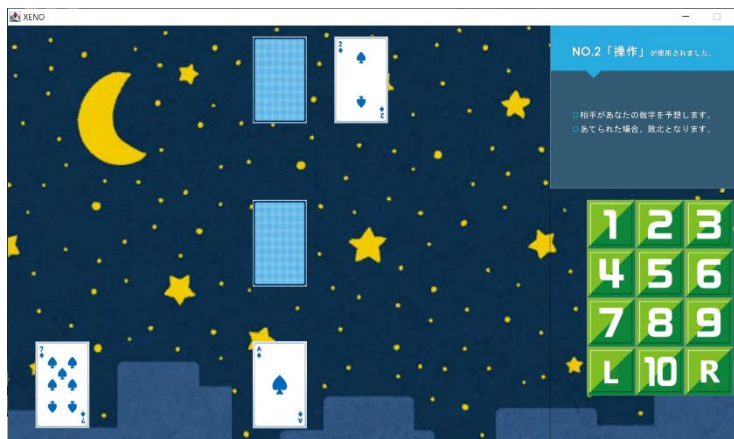


ソフトの名前「心理戦カードゲーム XENO(ゼノ)」



基本的なインターフェース画面は上記のものになる。

- ・上下中央に表示されているのがお互いの手札(手前が自分の手札)となっている。相手の手札は見る事ができない。
- ・左下と右上に表示されているものがお互いの使用済み手札になっており、それらから推理するなどして、ゲームを有利に進めていくことになる。
- ・ど真ん中で裏向きになっているのが山札。毎ターンここからカードを引くことで自分の番がスタートする
- ・右下の緑色のボタンは各カードの効果に応じて使うもの。1～10 と相手の手札の左右どちらかを選択するために L と R が用意されている。
- ・右上の長方形のボタンは相手や自分の選択に応じて、その時すべき操作などを伝えてくれるものになっている。指示に従うことで、円滑にゲームを進めることができる。

プログラムの機能一覧

- ・レイヤー処理、使用済みカードはレイヤー処理が施されており、それぞれ上にかぶさるようにできている。
- ・ダイアログとしての勝利ボタン、敗北ボタンなどが表示されるようになっている。
- ・絵画のツールを使用し、画面に線などを描いた。
- ・背景として、JLabel のツールを使用した。

頑張ったところ

- ・プログラムのきれいさは意識した。ネストの深さや長すぎる部分を関数として別で用意したりなど様々な工夫は凝らした。が、おそらくまだまだ省ける部分はありそうで、その分かなり長いプログラムになってしまった自覚もある。

・ゲームの完成度もかなりの自信がある。かなり複雑なルールで難しく、その分面白いものになっているので、これをすべて実装できたのは、それだけでかなりの自信につながるほどである。

・わかりやすさの工夫。前述した通りかなりルールがややこしいので、それらのサポートとしての操作の説明をするボタンを考えた。パワーポイントでスライドを約 40 枚作成し、それらを適宜出していくことでプレイヤーをサポートすることができる。

・操作ボタンの配置の工夫。細かいルールのため、それらすべてをカードのみで行うことはかなり困難であると判断したため、横にボタンを用意することでこれを解消した。

・デザインの工夫。単純に見た目などにはかなりの気を使った。音や動きがない分色合いやそれらの位置関係など、ビジュアル面の工夫はかなりの自信がある。

演習の感想

・単純にすごい自信につながった。とても大変で、実装できる自身もかなり薄かったが、何とか妥協なしに思い描いたものを再現することができた。見返してみるとおそらくまだまだ簡単に書き換えることのできる部分があるのかもしれないが、それでもここまでの形を再現できた事実が、今の自信につながっている。こうした実技系の円周の授業はとてもためになるし、個人でも調べることからかなりの知識が結果としてついてくる印象がある。本音を言えばもっと時間をとって素晴らしいものを作りたいが、発表を含め、これくらいの長さがちょうどいいのかもしれない。これから先の他メジャーとの共同のアプリ開発など、ここで培った知識、技術が生かせる場所で、存分に発揮していきたいと思う。また、先生方や TA さん方には質問等様々な面で迷惑をかけてしまったが、やさしく解決するまで親身になって教え、考えてくださり本当に感謝しています。とにかく、こういった経験ができて本当に良かったと思います。大学に入ってから二年間。一番ためになり、かつ楽しい授業でした。

今回の演習で活用したファイルは、MyServer2.java/MyClient2.java の二つのファイルです。