

実装すること

基本

- [] デスクトップに矩形表示
 - [x] Windows
 - [] macOS(未確認。多分 OK)
 - [] Linux
- [] 画面
 - [] 現在ロード中のキャラについての画面
 - [] 設定画面
 - [] アプリ情報画面(バージョン等)
- [] ユーザーが用意したデータのロード
 - [-] VRM
 - [x] ファイルから直接
 - [] VRoidHub から
 - [] モーションデータ
 - [] VRMA
 - [] BVH(?)
 - [] ゲームオブジェクト
 - [] AssetBundle
 - [-] Daihon
 - [x] 基本的な機能
 - [] Unity との統合
 - [] C# のロード ? MOD ? 他アプリとの連携等を考えたとき、Daihon では不十分なのでプログラミング言語を実行できるようにする必要がある。
- [] 基本的なモーション

実装すべき機能

- [] 画面認識
- [] 端末間の同期 TODO: シナリオの進みはどうする？
- [] AI によるチャット TODO: API キーを用意してもらう必要がある？調査が必要そう
- [x] リマインダー、他アプリとの連携。これはそもそも拡張機能で可能にすべき
- [] デジタル調の演出
 - [] フォント: DotGothic 16 がいい感じ
 - [] ウィンドウ: 以下のパターンがある
 - 背景の絵だけを用意してデフォルトの操作
 - アセットバンドルとしてロードして
 - [] アウトライン

そもそも

- AI が発展している今わざわざ DSL を開発する必要はあるのだろうか？ → ユーザーの心理的な抵抗を減らせるからまああってもいいとは思う。ただし、AI がうまくスクリプトを解釈できるように周辺のツールを整える必要がある。そして、もちろん C# でも実装できるようにすべき。
- [] スクショ仕様バグ対策 今の仕様では画面全体に最前面の Unity を広げ、背景が黒色の部分を透明にすることで実装しているんだけど、これだとアプリ選択してスクショをとるとときに有景が常にスクショされることになる。多分 LayeredAttribute だっけ？ ちゃんとした

やり方で非矩形ウィンドウに設定すれば解決できると思う。ただし、そのやり方だとヒット判定の算出が面倒なのでアセットは依然として入れることになるかも。