

株式会社バレット プログラマ二次選考_実技課題1

シンプルな 2D アクションゲーム（例えば「ダンジョン探索」「シューティング」など）を 5 日以内に 1 人で作成して提出してください。

詳細は下記を参照してください。

仕様

プレイヤーキャラクターを操作し、敵を倒したり、
障害物を避けたりしながらゴールを目指す。
基本的な当たり判定、物理演算（重力、ジャンプなど）を実装する。
スコアや残り時間などのゲーム進行状況を表示する。
ゲームクリア、ゲームオーバーなどのゲーム終了条件を実装する。
以上を満たす、未発表のオリジナルのゲームを制作する

開発環境

使用するゲームエンジン や プログラミング言語 は自由
生成 AI は使用可（生成 AI 名 と 入力内容 と その結果 の提出が必須）

評価ポイント

基本的なゲームの実装能力
物理演算や当たり判定
遊びやすさを考慮したゲームデザイン
作成されたゲームの独創性や面白さ

提出物

ゲームの実行ファイル
ソースコード
ドキュメント
ゲームの仕様、操作方法、開発過程
使用したゲームエンジン名と使用歴（ダウンロード可能なら URL）
使用したプログラミング言語の使用歴
参考にした資料名や WEB サイトの URL
生成 AI 利用時は 生成 AI 名 と 入力内容 と その結果
作成に掛かった時間や感想