

最終作品ガイダンス

Game Programming B #12

向井智彦

最終作品の概要

- 3DCGを活用したインタラクティブゲーム
 - 3D迷路ゲーム
 - 3Dモグラ叩きゲーム
 - 3Dシューティングゲーム
 - などなど
- 3D描画を用いた2次元ゲームも可
 - 「ゲームプログラミングA」のブロック崩しやシューティングゲームの素材を3D化するなど

提出要領(1/2)

- 作品発表会: 1月30日(水)4限 (5限なし)
 - Q&A含めて10分/人 目安
 - ゲームプレイ+プレゼンテーション
 - 制作のポイントはスライド等で説明
- レポート&作品×切: 1月31日(木)
 - 各自の最終版「game」とレポートファイルをコミット
&プルリク

提出要領(2/2)

1. レポート(最重要)

- ひな形ファイルに記入

2. プログラム一式

- 正常動作することを確認

3. 動画ファイルや静止画ファイル等(オプション)

- オプション。インタラクティブアプリ等、こだわりの操作方法がある場合などに推奨

最終課題TIPS

- こまめにcommit & pushしておく
 - 作業履歴を確認します。少なくとも毎週コミット
- コメントを書きしておく(// あるいは /* 文 */)
 - コメントもレビューします
- コードを整形しておく
 - 読みやすいコード＝評価しやすいコード
- 助ける&助けを借りる
 - 知人の力を借りたらレポートに謝辞を
 - 助けを借りた箇所を、コード中にコメント