

プロジェクト演習 テーマD

第6回



担当：CS学部 講師 伏見卓恭
連絡先：fushimity@edu.teu.ac.jp

授業の流れ




- 第1回: 実験環境の構築 / Python, Gitの復習 / CUIゲームの開発
- 第2回: Tkinterの基礎
- 第3回: TkinterによるGUIゲーム開発
- 第4回: PyGameの基礎
- 第5回: PyGameによるゲーム開発
- 第6回: ゲーム開発演習
- 第7回: 成果発表

本日・次週のお品書き

【本日】

- 3限：実装するゲームの相談 
- 45限：個別にゲーム実装（残りは宿題） 

【次週】

- 3限：グループ内討論・グループ成果物の作成 
- 4限：3グループ合同発表会 
- 5限：発表会でのコメントに基づき修正 

個別実装時の注意点

- tkinterまたはpygameを用いること
- グループでまったく同じものを実装する
 - つまり、コードは個人で異なるが、ゲームの挙動は同じになる
 - メンバーのプログラミング能力を鑑みて、どのようなゲームにするか詳細に議論が必要
- プロ演の授業で実装したものに機能を追加してもOK
 - 差分が小さければ、加点も小さい
- まったく新しくイチから実装してもOK
- ネット上にある記事などを参考にしてもよいが、丸パクリはダメ
- 複数サイトからコピペしてコードに一貫性がなくなれば、減点になる

提出物：個人成果物

学籍番号は, 半角・大文字で

- ファイル名：C0B21XXX_kadai06.pdf
- 内容：自身で実装したコードとその説明を書いたREADME
上記の順番で全てのPDFを1つにマージしてください
- 期限：次回授業開始までが時間内提出扱い

チェック項目：個人成果物(10点満点)

- READMEの説明が適切か [0 -- 2]
 - ゲームの概要, 操作方法, クリア条件, 参考サイトのURLなど
- コード内コメントが必要十分か [0 -- 2]
- 前回授業までに実装したゲームとの差分は十分か [0 -- 2]
- コード規約が（ある程度）守られているか [0 -- 2]
 - 一貫性など
- 関数, クラスなどを用いて, 可読性の高いコードか [0 -- 2]

提出，チェックの流れ

1. 受講生：提出物ができたらMoodleにアップロードする
2. 受講生：課題チェック依頼のスプレッドシートにて，待ちキューが少ないTASAの列に学籍番号を入力する
3. TASA：Moodleにアップされた課題をチェックする
4. TASA：チェックが済んだら，
 - Moodleに点数を入力する
 - スプレッドシートの学籍番号の色を赤くする【チェック完了の合図】
5. 受講生：自分の学籍番号の色が変わったら，帰る

プロジェクト演習 テーマD

第7回

担当：CS学部 講師 伏見卓恭
連絡先：fushimity@edu.teu.ac.jp

授業の流れ

- 第1回: 実験環境の構築 / Python, Gitの復習 / CUIゲームの開発
- 第2回: Tkinterの基礎
- 第3回: TkinterによるGUIゲーム開発
- 第4回: PyGameの基礎
- 第5回: PyGameによるゲーム開発
- 第6回: ゲーム開発演習
- 第7回: 成果発表

本日のお品書き

【本日】

- 3限：実装するゲームの相談
- 45限：個別にゲーム実装（残りは宿題）

【次週】

- 3限：グループ内討論・グループ成果物の作成
- 4限：3グループ合同発表会
- 5限：発表会でのコメントに基づき修正


グループ内討論時の注意点

- メンバー全員のコードを見比べ、グループとしての成果物を作成する
- メンバーのコードをマージする際、誰のコードかわかるようにコード内コメントとREADMEに名前を明記すること
- グループとしての成果物に対するREADMEを作成する
- README作成時の分担者の名前を入れること
- 発表の準備をする（役割分担 / 発表時間 / 発表内容 / 質疑応答）
- 発表者には加点する（1人でも複数名でもOK）

メンバーのコードのマージ・修正

- 代表者のアカウントに公開リポジトリ「ProjExD_pub」を作成する
- 代表者のコード, READMEをmainブランチにプッシュする
- メンバのコード, READMEを学籍番号ブランチにプッシュする


チェック項目：グループ成果物(5点満点)

- コードの一貫性 [0 or 1]
 - グループメンバーのコードをマージした場合
 - 複数サイトの記事を参考にした場合
- グループ成果物（コード）に貢献しているか [0 -- 2]
- README作成に貢献しているか [0 or 1]
- コメントに適切に対応しているか [0 or 1]  ← 発表会后

提出物：グループ成果物

- ファイル名：C0B21XXX_kadai07.pdf

- 内容：

1. [グループ成果物]グループとしてのコードとその説明を書いたREADME
2. [Issue]合同発表会でのコメント一覧（詳細は不要）
3. [最終成果物]合同発表会でのコメントを受けて修正したコード ← 発表会后
(1. との差分を表示すること)

上記の順番で全てのPDFを1つにマージしてください

グループ成果物であるが、提出物は各自で作成・提出すること

提出，チェックの流れ

1. 受講生：提出物ができたらMoodleにアップロードする
2. 受講生：課題チェック依頼のスプレッドシートにて，
担当TASAの列に学籍番号を入力する
3. TASA：Moodleにアップされた課題をチェックする
4. TASA：チェックが済んだら，
 - Moodleに点数を入力する
 - スプレッドシートの学籍番号の色を赤くする【チェック完了の合図】
5. 受講生：自分の学籍番号の色が変わったら，帰る

合同発表会時の注意点

- 3グループ合同で行う
- グループ成果物について説明する（最大15分）
 - 発表者は1名でも複数名でもよい
 - 発表者（一言など説明など点数稼ぎの発表は除く）には加点する
- ゲームの遊び方のデモンストレーションをする
- 他グループの人は、
 - 口頭とIssueでコメントを行う（最大15分）
 - コメント者（点数稼ぎの意味のないコメントは除く）には加点する
※加点上限あり

合同発表会の流れ

- 座席を移動する
- 担当TASAの進行に従い、グループごとに発表する
 - ZOOM-BORで画面共有する
 - 公開リポジトリのURLを宣言する
 - 他グループ者は、公開リポジトリにアクセスする
 - ゲームの説明、デモなどを行う（発表者は学籍番号、名前を宣言する）
 - コメントを受け付ける（コメント者は学籍番号、名前を宣言する）

チェック項目：プレゼン(10点満点)

※提出物はない。以下の項目を担当TASAがチェックする。

- 発表者には加点する [0 or 3]

- 発表時間は適切か [0 or 1]

- 発表内容は適切か [0 -- 2]

- 質疑応答は適切か [0 -- 2]

- 役割分担は適切か [0 -- 2]

- 発表・質疑応答・デモなど

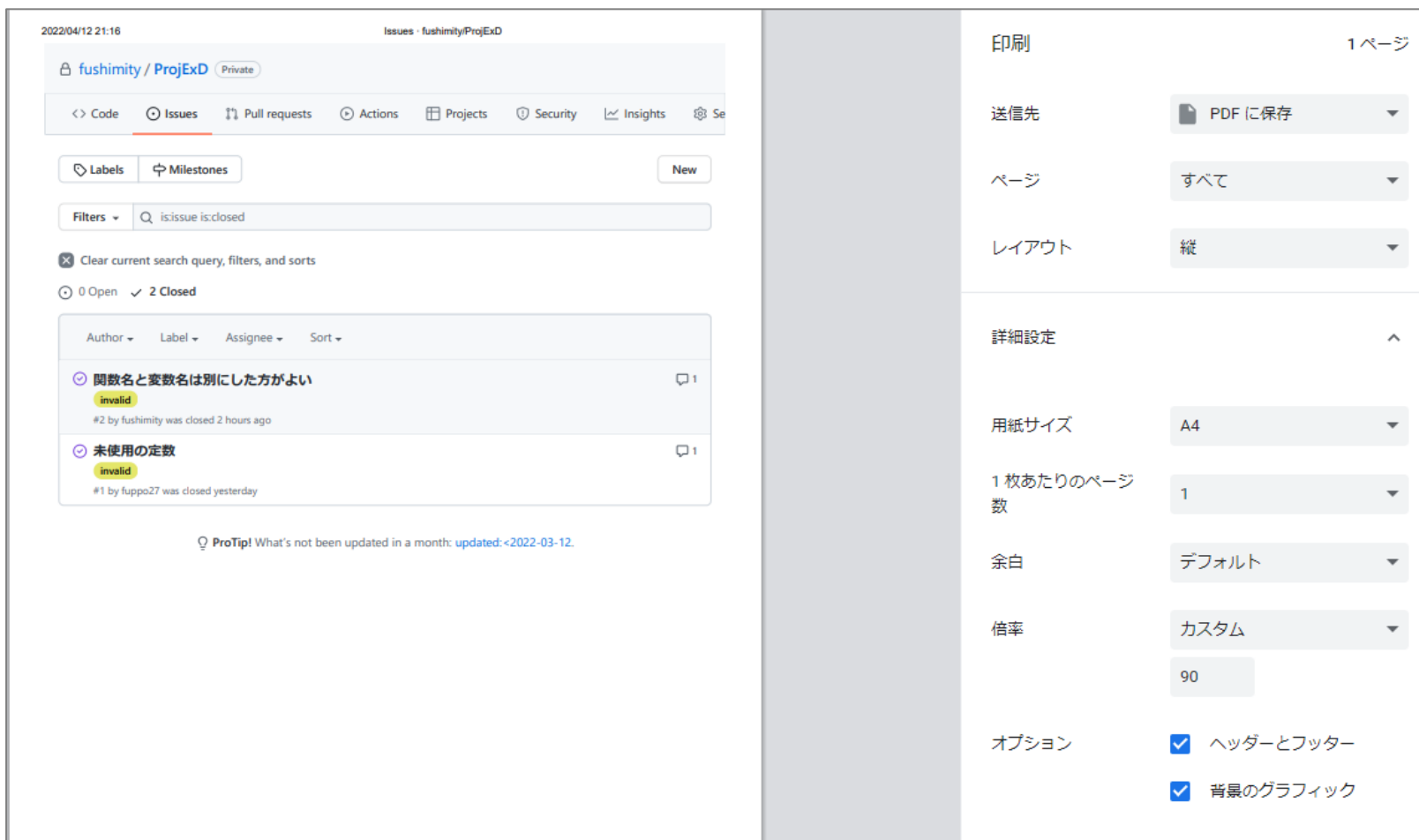
} 発表者以外のメンバーにも、同じ点数を加算する

コメントを受けて、コードを修正する

- コメントIssueごとに、対応担当者を決める
- コメントIssueごとに、ブランチを分ける
- 各ブランチでコードを修正し、コミットする（Issue番号必須）
- 公開リポジトリにプッシュする
- 代表者は、OKならマージする

【再掲】 ChromeでPDFとして保存する方法

1. 該当ページを表示させた状態で「Ctrl+P」
2. 以下のように設定し、「保存」をクリックする



←送信先：PDFに保存

←ページ：すべて

←レイアウト：縦

←用紙サイズ：A4

←余白：デフォルト

←倍率：90

←両方チェック

【再掲】 各PDFを単一ファイルにする方法

1. ChromeでPDFとして保存する
 2. 以下のURLから各PDFをマージする
 3. ファイル名を「C0B21XXX_report.pdf」として保存する
- オンラインでPDFをマージするサービスの例：
 - https://www.ilovepdf.com/ja/merge_pdf
 - <https://chrome.google.com/webstore/detail/merge-pdf/ehbfcoenegfhpnnmkoaimmmlhikfccli/related?hl=ja>