

■アプリ名

ボクうちゅうきぼのスライム

■対象 OS ブラウザ

テスト済み：OS▶ios・Android（iPhone だとダブルタップで拡大してしまうのでやりにくい）
ブラウザ▶Chrom126.0.6478.183・Safari17.5

■開発環境・言語

Visual Studio Code 2、html、css、JavaScript

■機能

画面のクリック数に応じてスライムが大きくなる

■フレームワーク

なし

■コンセプト

ストレス発散と運動と達成感

■こだわったポイント

タップするだけのゲームなので、一回で飽きてしまわない難易度の調整、
ゲーム画面でのゲージの表示、リザルト画面でのクリアまでのタップ数を表示する等
飽きさせない工夫を行った。また、リザルト画面において、リトライボタンの出現を
遅くすることで誤タップを抑止した。

■デザイン面でこだわったポイント

レトロかつ、異国感のあるデザインにしたかったので、ドット絵での素材作りと色使い
を工夫した。またUIについてはよくあるUIの形に留め、初見でも疑問を持つことなく
遊べるようにした。

■自己評価

ほとんどプログラミングをしたことがなかったので、かなり苦労しました。
単純なゲームアプリですが、なんとか形にできてよかったです。