

プログラム分野作業分担（仮）

・平岡

王子のモーション（ジャンプ・瞬間移動・通常移動）の処理、瞬間移動時に重力無視で空中でも平行移動可能にする。↓探してみたw

http://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q1267324957 ←知恵袋

<http://d.hatena.ne.jp/sanoh/20070613/1181749940> ←物理演算

・三橋

ステージの生成（20×20×20 のボックスを並べる）

※クラス化するとやりやすいかもw 探してみたw ↓

<https://ookumaneko.wordpress.com/2012/01/18/xna%E3%83%A1%E3%83%A2-%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E3%81%AE%E7%8A%B6%E6%85%8B%E5%A4%89%E6%9B%B4%E3%81%AE%E5%AE%9F%E8%A3%85%E6%96%B9%E6%B3%95%E5%BC%92-%E3%82%AF%E3%83%A9%E3%82%B9%E7%B7%A8/>

・戸辺

ゲームのスタート画面～ゲームプレイ or 操作説明への移行。

BGM、SE の導入。（※探してみた↓）

[https://msdn.microsoft.com/ja-jp/library/bb195053\(v=xnagamestudio.40\).aspx](https://msdn.microsoft.com/ja-jp/library/bb195053(v=xnagamestudio.40).aspx)

ゲームプレイからの時間測定とゲーム画面への表示。※探してみた↓

<http://www.wisdomsoft.jp/220.html>

分担はプログラム分野の方で割り振りなおして貰っても大丈夫です。

主な処理しか書き出してないのでそのあたりは補完してくれると助かりますw

ガバガバな感じですみません。 1

1/10の火曜日は月曜日の時間割になっているので放課後に集まって作業しましょう！

場所はラボでやるのが理想的です！（ファイナルもラボのPCを使うのでそのスペックに合わせる意味でw）

残り一か月を切りましたんでもう少しだけ頑張りましょう！！！！