

| 後輩へのアドバイス |
|---|
| <p>年明けまでにはゲームを完成させ、余裕をもってデバッグとテスト勉強ができるようにすることが大切 総合優勝するためには、宣伝力とプレゼンが大事 最後死にかけるので気をつけて</p> |
| <p>SDLに関する内容をよく予習と復習した方がいい。SDLの授業が終わってもその授業に関する復習をよくした方がいい。</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> ・放課後の時間は電算室で過ごすようになる ・開発は前倒しでどんどん進めていくべき。「まだやらなくてもいける」と後回しにしている時にはすでに遅い。慢心、ダメ、絶対。 |
| <p>企画時に完成までの設計がある程度できているとゲームの完成は早く進んでいくと思う</p> |
| <p>フレックス制入学者は後半の朝5時から電算室にこもるのは必至だと思う。 教授、TA への積極的な質問も必ず必要である。 チーム開発なのでガントチャート通りには絶対開発は進まないの、早め早めの対策が重要。</p> |
| <p>自分の実力に見合った開発を。しかし簡単であればいいという訳でもない。 柔軟な思考で。</p> |
| <p>最後のゲーム開発は授業でやったことをすべて使うので、一回一回の授業を大切にしてください。 そして、土曜日曜に電算室に籠って課題をしておくとか後が楽です。 2月に入ってからテストとゲーム開発で生きた心地がしなくなるので最初のゲーム設計はとても大 プログラミングの復習をしましょう！1年の教科書を復習するよりも、AtCoderやAOJ でプログラムを 書きながら(しかも答え合わせもしてくれる！)学んだほうが圧倒的に効率が良いはず！</p> |
| <p>知情といったらこれ、というような授業なので確かに辛く苦しく大変ですが、決して悲観することはない と思います。勝因は、自分だけの特技というか、独自の得意分野みたいなのを磨くことです。プログラ ミングが苦手な人でも、絵が得意とか、大勢の意見をまとめるのが得意といった長所を見つけて武器 にしてください。 健闘を祈ります。</p> |
| <p>期限があるとたかをくくっていると痛い目をみます。</p> |
| <p>グループでゲーム作製を行うとき、役割分担とスケジュール管理についてよく話しておくべきだと思う。 実際に製作活動でこういった問題が起こるか分からない部分が多いため、難しいがそういったことを 想定したスケジュールを組む必要がある。</p> |
| <p>夏休みに構想を練ってゲームの形を考えておかないとゲーム開発がスムーズに進まなくなる。</p> |
| <p>授業をちゃんと聞いて毎回の課題を理解できていればなんとかゲームは作れる。</p> |
| <p>私は編入生 編入生 でしたのでシステム実験 システム実験 システム実験 と並行 して受講 するの が大変 でした。 特に前期 は両実験 と毎週 レポート レポート があるのできつかったです。 しかし、後期 からは両実験 とコンテスト に向けたグループ開発 なのでグッと楽になります。 有意義な授業なので体に気を付けて頑張ってください。</p> |
| <p>メンバーとのコミュニケーションを大切に</p> |
| <p>ゲーム開発をする上で、計画性を持ってゲームを作っていくべきである。 ゲーム開発は本当に大変ですが、頑張って納得のいくようなゲームを作ってください。</p> |

冬休みの帰省や成人式などで、意外と時間が削られるので、早めにゲーム開発を開始して、時間を大事に使っていくことをお勧めします。

同じ班になった人とは、企画や内容、担当の箇所などについてしっかり話しあったほうがいい。

電算室は朝5時から午後10時まで使えます。しっかり時間をかけましょう。
自発的に動く習慣をつけましょう。
教授に聞く、ネットや図書館で調べる等本気で取り組みましょう
バグとはうまく付き合ひましょう。

講義はかなり大変だと思いますがプログラミングだけではなく団体でモノをつくることでいろいろなことが学べるとおもいます。頑張ってください。

バイトや部活などで忙しい人もいると思うが、その中でプログラミングにかけける時間をどれだけ作れるかが大切。特に後期は自分だけでなくチームとしてゲームを作成するので、チームメイトと連携を取るためにも電算室には多く顔を出したほうが良い。

苦労すると思いますが、頑張ってください。

毎回出される課題に早めに取り組んでください。ぎりぎりだとすごくストレスになります。1年間と長いですが頑張ってください！

どんなに忙しくても、生活リズムや課題への時間配分は考えて、睡眠をしっかりとってほしい。
プログラミングは頭が働かないとなかなかうまくいかないの、根を詰め過ぎると逆に効率が悪くなるからだ。
何をやるにおいても自分の身体が資本なので、皆さんが健やかに、この地獄を乗り越えられることを願う。

キャリアプランなどでよく聞くストレスに対する対応などはこの授業で身につくでしょう。
一人で粘り強く頑張ることも大事ですが、話したことの無い人でも思い切って話しかけて見ることが課題解決の一步になることも多く有ります。いろんな人に協力をして貰ってください。
また、先生たちもちゃんと答えてくれます。自分の信頼できる先生でも構いません、実験中はいろんな先生に質問に行ったりメールを送ったりしてみてください。
自分の得意なことも一緒に発揮できる授業です。こんなのがしてみたい！という気持ちをぶつけてみてください。

グループ開発は組む相手が大事。
いかに仲のいい相手と組むか、いかに相手と仲良くするかが開発を滞りなく行うために必要不可欠だと思う。
その他、開発環境の整備や、班員以外との交流も開発の重要なカギになると思う。

前期、後期ともに1つのゲームを作るのはすごく大変だし時間を有効に使わないといけないし、体調管理や規則正しい生活が大事だと思います。

企画段階、班員たちで意見を出し合って面白いゲーム内容を考えてほしい。技術面は先生方やTAさんがサポートしてくれるのでなんとかなる。自分たちの考えたゲームが完成してコンテストでみんなに笑いながらプレイしてもらった時の感動を実感してもらいたい。
冬休みにサボると冬休み開けてから期末試験とコンテストの時期がかぶり睡眠時間がどんどん削られるのでサボらないように！

早めに完成させないと地獄を見ます

とてもしんどかったですが、やり終わった時の達成感があります。頑張ってください！！

| |
|--|
| <p>ネットワークプログラミングを使ったゲーム作成で各パソコンでキャラクターの描画など同期が上手く行かないことが、多々あり、こまめに班員全員で確認したほうがいいです。</p> |
| <p>大変 な授業 だが頑張ってみたらできるはず。先生とTA さんにヘルプが必要 だが最初に自分でやらないといけない。</p> |
| <p>毎週課題が出るので、サークル活動やアルバイトをしている人には厳しい時があると思います。そういう時には無理をせずに友達に頼りましょう……</p> <p>と言いたいところですが、ここでプログラミング技術を付けておかないと、後のゲーム開発で困ることになるかもしれません。そうならない為に、毎週の課題は出来る限り自分の力でこなした方がいいです。後期のグループ開発では、絵が描けたり音楽が作れたりしないのであれば、プログラミング一本で行くしかないのです、そういう人は特に頑張ってください。</p> |
| <p>君たちが今想像しているよりとても過酷なものなので頑張ってください。</p> <p>しかし、頑張れば何とかできるので希望も失わずに最後まであきらめないでおくこと。</p> <p>最後に、班員との連携はしっかりとるべし。</p> |
| <p>得るものは沢山あるので頑張ってください。</p> |
| <p>グループ の制作は自分 たちが思うようなものを作ろうとすると大変になってくる。企画 する段階でしっかりと、段取りを決めるもの重要だが、毎週先を見て修正 していくことであわてなくて済むと思う。バイトがあろうが、部活で忙しかろうが、班のためにしっかりと制作に充てる時間は確保すべき。</p> |
| <p>この授業を履修するにあたって、特にゲーム製作に入ると自分の時間は全くないです。1年のプログラミンの授業を疎かにしていた人は、本当に痛い目を見ることになります。適当にやってきた人は、もう一度 1年でやった内容を復習しておいほうが良いです。講義もわからないところは絶対に残さないように。やり切った時には大きく成長していると思うので、頑張ってください。</p> |
| <p>後期のグループ開発では本当にメンバーが重要だと思います。</p> <p>他の班員に迷惑を掛けないようにそれぞれ意識を持ち取り組むことが重要だと感じました。</p> |
| <p>重要なのは'信頼できる仲間'である。自分が'信頼できる仲間'に入れるようアピールして欲しい。</p> |
| <p>やはりスケジュールは入念に計画することと、自分の力量にあったゲームシステムの構想を練り上げることである。</p> |
| <p>しっかりと計画を立てて作業し、できる限り班員で集まって分からないところがあればすぐに相談できるようにした方が効率良くできると思います。</p> |
| <p>グループの人に迷惑をかけないように最低限の知識はつけて開発に望んでください。あと部活やアルバイトをしている人はみんなで集まれる日をあらかじめ決めて計画的に行なってください。順調にいく開発はないので余裕をもってゲーム開発に挑んでください！</p> |
| <p>後期のグループ開発において最も重要なのは班のメンバーとのコミュニケーションです。</p> <p>開発内容の変更や予定の変更等、班のメンバーといかに素早く連絡を取れるかが大事だと思います。</p> <p>なるべくコミュニケーションを取りやすい人と組むことをお勧めします。</p> |
| <p>前期は時間を大切に！</p> <p>後期は時間プラス、チームワークを大切に！</p> |

早くに取りかかることが大切。特に土日は電算室にこもったほうがいいかも。

がんばれ！
とりかかりは早めに！
楽しんでゲームを作ろう！

virtualbox を導入すれば、この実習のほぼすべて自宅のパソコンでできるので、やる気のある人は入れておくといいかも。
それとvirtualbox のウィンドウサイズは大きくできる！
ネットワークプログラミングまで行くとスペック低いとめっちゃ重くなりますが、頑張ってください。

ゲーム開発は計画的にし、早め早めの開発をお勧めします。

単位を落とさないようにがんばろう

私たちのグループは、ゲーム企画の期間を長くにとってモジュール等の関係を明瞭にしてから開発に望んだ。それによって、しなければならなかったことがわかり、開発しやすかったように思える。

わからなかったらとにかく先生やTA、友人でもいいから周りの人の協力を仰ぐこと(丸写しは厳禁)。
一人で悩んで結局プログラムを提出しないというのは避けよう。
ゲーム作成は自分の身の丈にあったものを作成、そのためにも事前に自分の力量を把握しておこう。
後期のグループ作成も同様。出来る人に任せっきりにならないよう自分ができるところを探そう。

分からないところが出てくれば、自己完結をしようとせず、先生やTA、友人などに直ぐに聞き、即座に解決をおすすめします。
そうしないと、モチベーションがさがり、最終的に出来上がったもののクオリティがさがります。

自分で考えて分からないときは友達やTA、教授に聞きに行くことが大切。
全くプログラムが分からないし、聞いてもダメだろうと放置するのが一番危険である。
グループ開発は仲の良い友達と組んでもらって構わないが、ゲームの構想を全員でしっかり練り、仕事をちゃんと割り振らなければ1人がしんどい思いをし、つまらないゲームしか作れない。
コミュニケーションは大切！！！！
個人的にデバッグの授業「Runaway」が大変であった。

電算室にこもれる学生は幸せです。きっと素敵なゲームが作れるでしょう。
アルバイトをしている学生はもっと幸せです。時間のありがたみを身に染みて理解できると思います。

前期で学んだことが後期で役に立つのでしっかりと授業は聞きましょう！

個人開発はいかに自分の時間を開発にまわせるか
グループ開発は時間を捻出するのはもちろんだが、無理のないスケジュールを立てること

開発期間は思っているほど時間がは少ないです。更に終盤になればなるほど期末試験があるために忙しくなります。なので、立てた計画より早い進行をしていくことが重要になります。

他の方々は一番しんどい講義だと言われているかと思いますが、個人ではある程度条件式などを用いてプログラムが組められれば問題ないと思います。グループ開発では各々長所を活かしてしっかり力を合わせてやるのが大事だと思います。
ただ後延ばしすると毎日22時までやらなければならないので頑張って回避して下さい！僕は無理でした。

去年このアドバイスをみて、みんなしんどいを書いてあったのでどんなしんどいねん！と思ってましたが、ほんまに相当しんどいです。

それだけで全てが決まるとは言わないが、班員は非常に重要な要素である。
班員がそれぞれ違う分野を得意としていれば、広い範囲を作りこんだゲームができる。逆に、あまりプログラミングが得意でもなく、進んで働いてくれない人が班員だと、他の班員の仕事が増えてしまい、十分に作り込めなくなる可能性がある。しっかりと一緒に開発するメンバーを考えてください。仲の良さと組むのも悪くはないと思う。それはそれで楽しい開発ができる。そして、自分が開発において、役に立てるような技能を身につけるか、新たに挑戦すべきだ。新たに挑戦するのであれば、使える時間はその習得に使うべきだ。でないと、最悪の場合は時間が足りなくなってしまう。他の班員に迷惑をかけないようにするのは円滑なゲーム開発において重要だ。

C言語の苦手方は、休みを使って勉強した方が、実験非常に楽に成ると思う。あとプログラムの得意な方は、実験ではプレゼンやコンテストもありますので、技術的な能力だけでなくコミュニケーション能力もとても大事だと思う。

早く取り組む方がいいと思う。特に前期と後期の開発のコンテストあたりはでテスト期間と重なるから、後になると大変になる。

しっかり計画を組んで後回しにせずその時その時を一生懸命頑張る

ゲーム制作は、中だるみしないよう持続的に頑張っていれば後が楽になります。終盤に間に合わせようとすれば、間に合ったとしても辛い日々になるでしょう。

前期は個人開発だからといって適当に済ませていたら集団開発の時に班員に迷惑がかかるのでできるだけはやめに頑張ってください。

進捗は余裕を持って計画するようにしてください。遅れが生じた場合はその都度しっかり修正を加えるようにしたほうがいいです。ゲームの発表時期は期末試験期間と丸かぶりするので進捗をしっかり管理しないと冗談抜きで眠れなくなります。二徹はザラです。私達の班員はみな、一週間にテスト7つを抱え、ラストの金曜日にゲーム発表という鬼畜スケジュールで、バグ修正などを行なっているときは気がなかったです。

ゲーム開発の休憩にテスト勉強、テスト勉強の休憩にゲーム開発という振り返るだけで震え上がるような一週間でした。フル単を目指すなら、進捗状況を毎回しっかり確認することをおすすめします。長くなりましたが、C言語の復習と、前期後期に課される課題をしっかりやってください。後期のグループ開発は、みんなで団結して頑張ったので大変でしたが楽しかったです。皮肉も含みではありますが電算室が大好きになりました。モチベーションを高めつつ頑張ってください。

開発期間終盤になると他の講義のテスト勉強にも時間を割かないといけないので後半に余裕が持てるようにした方がいい。

早々にグループを決めて、ゲームの内容などの打ち合わせをし、夏季休業中に開発することをオススメする。

編入生の方はグループ開発の最後は実験が2つ重なりかなり忙しいので計画的に

この講義で出される課題の1つ1つは、初めは難しく感じられるかもしれませんが。しかしその1つ1つがとても大切で何1つ無駄なものではなく、全てが後に必要なものになります。ゲーム開発は大変なことも多いですが、同じくらい楽しいものでもあります。気になることは後回しにせず先生や先輩に尋ねて、是非自分が納得できるおもしろいゲームを作れるよう頑張ってください。

自分は編入生なので編入生視点からお答えします。これから一年間本当に大変です。システム実験とソフトウェア実験、特に後期はなかなかスケジュールのやりくりが大変だと思います。テストとも被るでしょう。テスト内容は授業中におさえるようにしてください。また毎週レポート二つ出すのもとても大変です。出来るだけレポートは出た日の間に出すよう心がけてください。バイトやクラブはできないのではないのか？と不安に感じる学生さん多いと思います。私はバイト二つ掛け持ちをしていました。それでも一年間何事もなく安全に進級できることとなりました。これらのコツは先ほども述べましたが、スケジュールのやりくりをモットーに置くことです。レポート・課題はその日中にすることです。週末は働けます。またたくさんの友人と関わりをもっておきましょう。お互いに助け合うことができます。最後になりますが、編入生の皆さんにはぜひソフトウェア実験で総合優勝をとっていただきたいです。よろしくお願いいたします。

1年でプログラミングが思うようにできなくても書いていくうちに段々慣れてきますので、とにかく手を動かして頑張ってください。

期限内に終わるようなゲームを考える。
ネットワーク接続の仕方を理解しておく。

ちゃんとコミュニケーションを取っていかないとどんどん仲が悪くなるよ。

開発は早めから全員で協力して行うこと。余裕を持っていないと後々になって迫る締め切りと予期せぬ不具合で泣きを見ることになります・・・。

グループ開発では、役割分担が大切
ガントチャートをしっかりしておいたほうがいい

テスト期間とゲームの発表が被るのでゲーム制作は早めに終わらせましょう。
企画はきちんとしましょう。

ゲーム作成ははやめにとりかかったほうがいい
グループ開発は、ちゃんと役割分担しないとしんどい

大変だけど同時に達成感が感じられるので頑張ってください。

質問しあえる友達をなんとか作って頑張りましょう！もしコミュ障だったとしても臆病がらず、とにかく何事も何回も話し合って進めることが大切です。

今回自分が苦戦する最大の要因はやはり毎回の課題の取り組み具合であった。課題もわからないことはやはり初めて習うことが多く、そこは仕方がない所ではあるがスタートラインにおいて大きな差はついていない。そこでどこまで自力で頑張れるか、あきらめないことが必要であり自分はそこができていないと痛感させられた。この実習を上手くこなすだけでなく、次に繋げたいのであればやはり自分がどこが理解できていないのか？なぜそこが理解できないのかを順序だてて考察し順番に行うべきである。もし、自分が最初の課題でそこに詰まったらまずは回答できる人間に頼るのではなく、まずそこで自分でできるように過去のC言語の本などを読み直しながら、それでもわからないことがあればまず担当教員に指導を仰ぐ必要がある。
答えと成るヒントを教えてもらうだけでは何一つ次につながるものがないからこそ、躓いた時こそ、自力で行動して欲しい。

アルバイトはやるにしても土日は空けるなどして時間を作りましょう。どれだけモチベーションや技術があっても時間がないとどうしようもないことが多いです。
あと、分からないことは誰かに聞くなどして早めに解決するようにしましょう。悩んでいる時間を減らすことも時間確保です。
グループ開発は仲が良いメンバーで固まるのもいいですが、プログラムへの理解がある人が一人はいないときついです。そこも考えて班を決めるといいと思います。

プログラミングスキルを上げたければ沢山プログラムを書きましょう。
そのためには、ぜひ私物のPCに電算室の環境を作りましょう。
慣れればプログラミングは楽しいです。時間を忘れます。
家でひたすらプログラミングをして、気づいたらプログラマになっているでしょう。

講義の時間だけでは絶対に時間が足りないので、家で作業が出来る環境を整えておくこと。
ゲーム開発のなかで企画が一番大事。
最初はやる気がない班が多いが、流されず、始めから力を入れて取り組むこと。

苦勞することも多く大変とは思いますが頑張ってください。
分からないことがあれば、出来るだけ早くに解決するようにしましょう。
また、講義資料はプログラミングに有用なものもあるので活用すると思います。

休日返上は覚悟をしておいたほうがいいです。
そして班開発になると班員とのほうれんそう（報告、連絡、相談）はできるだけ早くすると良いです。

バイトを辞めたほうがいいと言う声が多いと思いますが、遊ばなければバイトは続けても問題ありません。
また、かなり難しくてそのときには手が付けられない課題もあるので、課題は溜まらなないと安直に考えている人は、課題がいくつも溜まってきます。（力があってもサボり癖がある人は特に注意）。あと、課題のコピペは厳禁です。バレます。過去にそれで留年した人がいると聞きました。課題は理解して自分で作成しましょう。
一部の課題は理解できていないと、ゲームを作ることすらかなわないので、頑張ってこなしていきましょう。

基本的に土日は無く、自由な時間ありません。

アドバイスとしては、課題をしっかりこなすことと、真面目な人と班を組むことです。

何よりも課題をしっかりこなしていないと、ゲームコンテスト前に課題を提出することに追われて、ゲーム開発が十分にできなくなってしまうので、そこら辺を意識して頑張ってください。

土日返上、休みは無いものと思ってください。

課題は期日までにしっかりと提出すること。貯めていたらかえって大変になります。

また、グループ開発では班員に少なくとも1人は真面目な方を入れましょう。

グループ開発からが難易度的に本番。どんどん難しくなるから舐めてかかったら痛い目にあう。