# Unity クイズゲーム セットアップ手順

## ■ ファイル配置

## 1. スクリプトファイルの配置

- 1. Unityプロジェクトの(Assets)フォルダ内に(Scripts)フォルダを作成
- 2. 以下のC#ファイルを(Assets/Scripts)フォルダに配置:
  - (QuizData.cs)
  - QuizManager.cs

## 2. CSVファイルの配置

- 1. (Assets)フォルダ内に(StreamingAssets)フォルダを作成(大文字小文字に注意)
- 2. (quiz\_data.csv)ファイルを(Assets/StreamingAssets)フォルダに配置

## 🞮 シーンの設定

## 1. UIキャンバスの作成

- 1. Hierarchyウィンドウで右クリック → UI → Canvas を選択
- 2. EventSystemが自動的に作成されることを確認

### 2. UI要素の作成

### 問題文エリア

- 1. Canvas上で右クリック → UI → Text を選択
- 2. 名前を(QuestionText)に変更
- 3. RectTransformで以下の設定:
  - Anchor: Top Center
  - Pos Y: -100
  - Width: 600, Height: 100
  - Font Size: 24

### 選択肢ボタン(4つ)

各ボタンについて以下を実行:

#### ボタンA:

- 1. Canvas上で右クリック → (UI) → (Button)
- 2. 名前を(ChoiceButton\_A)に変更
- 3. RectTransformで位置調整:
  - Anchor: Middle Center
  - Pos X: -150, Pos Y: -50
  - Width: 250, Height: 80

## ボタンB:

- 1. 同様に作成し、名前を(ChoiceButton\_B)に変更
- 2. Pos X: 150, Pos Y: -50

#### ボタンC:

- 1. 同様に作成し、名前を(ChoiceButton\_C)に変更
- 2. Pos X: -150, Pos Y: -150

## ボタンD:

- 1. 同様に作成し、名前を(ChoiceButton\_D)に変更
- 2. Pos X: 150, Pos Y: -150

## 各ボタンの子要素のTextの名前を以下に変更:

ChoiceText\_A, ChoiceText\_B, ChoiceText\_C, ChoiceText\_D

#### 結果表示パネル

- 1. Canvas上で右クリック → (UI) → (Panel)
- 2. 名前を(ResultPanel)に変更
- 3. 背景色を半透明に設定 (Color: RGBA(0,0,0,0.8))
- 4. このパネル内に以下を追加:
  - (ResultText): 正誤表示用Text
  - (ExplanationText): 解説表示用Text
  - (NextButton): 次の問題へ進むボタン

## 3. QuizManagerの設定

## GameObjectの作成

- 1. Hierarchyで右クリック → (Create Empty)
- 2. 名前を(QuizManager)に変更
- 3. QuizManager.cs スクリプトをアタッチ

#### スクリプトの設定

Inspectorウィンドウで以下を設定:

#### CSV設定:

• CSV File Name: quiz\_data.csv

UI要素:(各UIオブジェクトをドラッグ&ドロップで割り当て)

- Question Text: (QuestionText)
- Choice Buttons: 配列サイズを4に設定し、各ボタンを順番に割り当て
- Choice Texts: 配列サイズを4に設定し、各テキストを順番に割り当て
- Result Panel: ResultPanel
- Result Text: [ResultText]
- Explanation Text: (ExplanationText)
- Next Button: (NextButton)

## テスト設定:

- Test Mode: ☑ (チェックを入れる)
- Test Mode Type: (Random) (ドロップダウンから選択)

## ◎ 実行とテスト

#### テストモードでの実行

- 1. QuizManagerのTest Modeにチェックを入れる
- 2. Test Mode Typeで以下から選択:
  - Random: ランダムに問題を出題
  - SpecificNumber: Test Question Numberで指定した番号の問題を出題
  - Tag: Test Tagで指定したタグの問題からランダムに出題
- 3. Playボタンを押して実行

## 外部からの呼び出し

別のスクリプトから呼び出す場合の例:

csharp

## CSVファイルの編集

CSVファイルは以下の形式で記述:

- Excelで編集可能
- 文字コードはUTF-8を推奨
- カンマ区切りで、項目内にカンマがある場合はダブルクォートで囲む

## **(\*)** デザインのカスタマイズ

## フォントの変更

1. 各TextコンポーネントのFontプロパティから変更

### 色の変更

1. 各UI要素のColorプロパティから変更

#### アニメーション追加

1. Animatorコンポーネントを追加して演出を追加可能

## **▲** トラブルシューティング

### CSVが読み込まれない場合

- StreamingAssetsフォルダの名前が正しいか確認(大文字小文字に注意)
- CSVファイル名が正しいか確認
- 文字コードがUTF-8になっているか確認

## UIが表示されない場合

- CanvasのRender ModeがScreen Space Overlayになっているか確認
- UI要素のActiveがtrueになっているか確認

## ボタンが反応しない場合

- EventSystemが存在するか確認
- ボタンのInteractableがtrueになっているか確認