

Go入門第三回課題

～タイピングゲームつくってみた～

22K1018高橋亮太
情報科学部デジタルメディア学科

目的

計画

現状

問題点

今後の予定と目標



目的

計画

現状

問題点

今後の予定と目標



習った技術を理解する

授業で習ったことを理解するには、
実際にコードを書いてみる



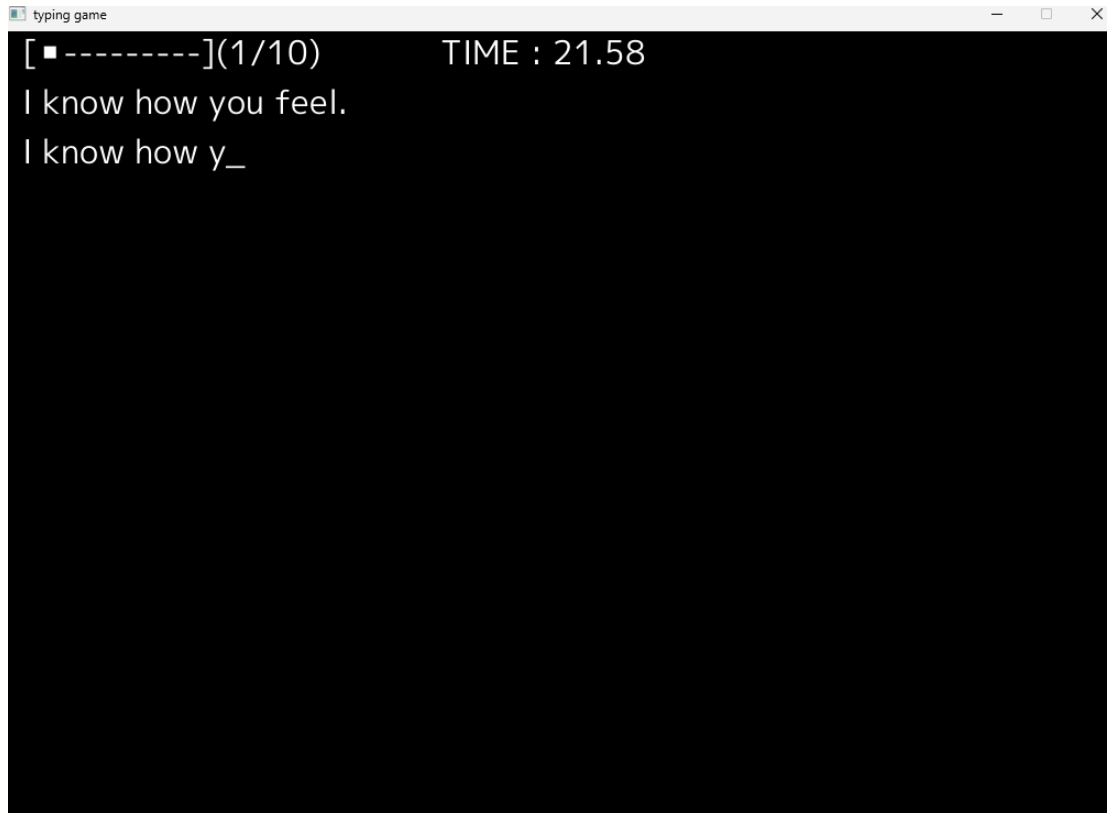
主にファイル操作やライブラリに
ついて学んだ



それらの技術の復習ができるもの
を作りたい

実際に作るもの

タイピングゲーム



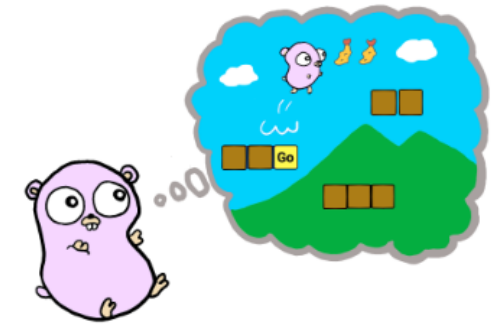
ライブラリとしてebitenginを使用させていただいた。



A dead simple 2D game engine for Go

Ebitengine (エビテンジン) (旧称 Ebiten) は [プログラミング言語 Go](#) のオープンソースなゲームエンジンです。シンプルな API を使って、マルチプラットフォームな 2D ゲームを開発することができます。

<https://ebitengine.org/ja/>



目的

計画

現状

問題点

今後の予定と目標



ライブラリを使ってみる → ebitengineを使用

ファイル操作を行いたい → ランキング、結果の
保存を可能にする

はじめてのGoでの制作物 → 視認性の良いものに
してみたい

ゲームの基礎を作る

タイピングを可能にする
時間を表示させる



ファイル読み込み、書き出し

ファイル周りの機能を充実させる



それ以外の機能を実装

音楽をつける
視認性の向上

目的

計画

現状

問題点

今後の予定と目標



ゲームの基礎を実装



A screenshot of a window titled "typing game". The window has a black background with white text. The text displayed is: "[■■-----](2/10) TIME : 40.18", "How do you like Tokyo?", and "How". The first line shows progress with two filled squares and eight dashes, followed by "(2/10)". The second line is a question, and the third line is the start of an answer.

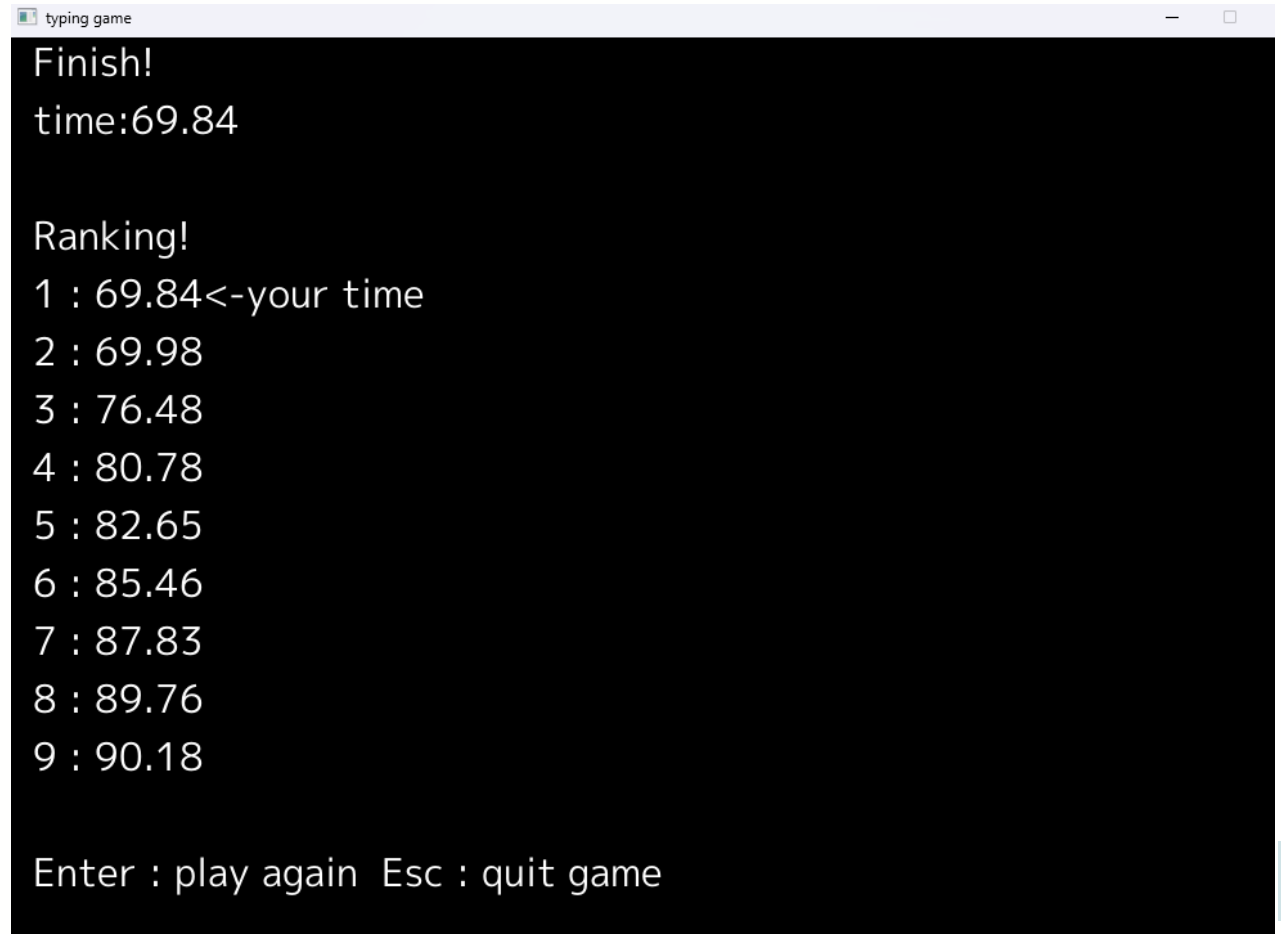
```
typing game  
[■■-----](2/10) TIME : 40.18  
How do you like Tokyo?  
How
```

タイピング、時間の実装

ファイル操作

ランキングを保存して
結果を表示させる

タイピング問題もファイルに
保存した文章をランダムに表示



```
typing game
Finish!
time:69.84

Ranking!
1 : 69.84<-your time
2 : 69.98
3 : 76.48
4 : 80.78
5 : 82.65
6 : 85.46
7 : 87.83
8 : 89.76
9 : 90.18

Enter : play again  Esc : quit game
```

当初の目的

ゲームのコンセプト

現状

問題点

今後の予定と目標



オリジナリティが薄い

→タイピングゲームというテーマがオリジナリティ
に向いてない…?

新しいことへの挑戦が少ない

→ランキングや問題をインターネットサーバと同期
させるなど…

当初の目的

ゲームのコンセプト

現状

問題点

今後の予定と目標



春休みで時間がとりやすいので
先ほどの問題点について挑戦をしたい

ゲームではなく、ツールなどの
開発もしてみたい

がんばります

がんばります