

MA後期

# whoareyou

- 高専生 大学生 おとな
- MA参加した事ある人
- ふくもく会のひと
- MAの中の人

# whoami



- tako
- @ta\_OwO\_ko
- FMS
  - 100kw研究室
- boardgame 🎲
- 🍽️

# FMS

- HCI系の先生が多く集まってる
- Demo or Die
- 1年生のプログラミングの授業だけで3回発表会
- 1年生からゼミ配属
- 新設の学部. 4月から5期生



[https://github.com/wmrn/ABPro2016\\_logo](https://github.com/wmrn/ABPro2016_logo)

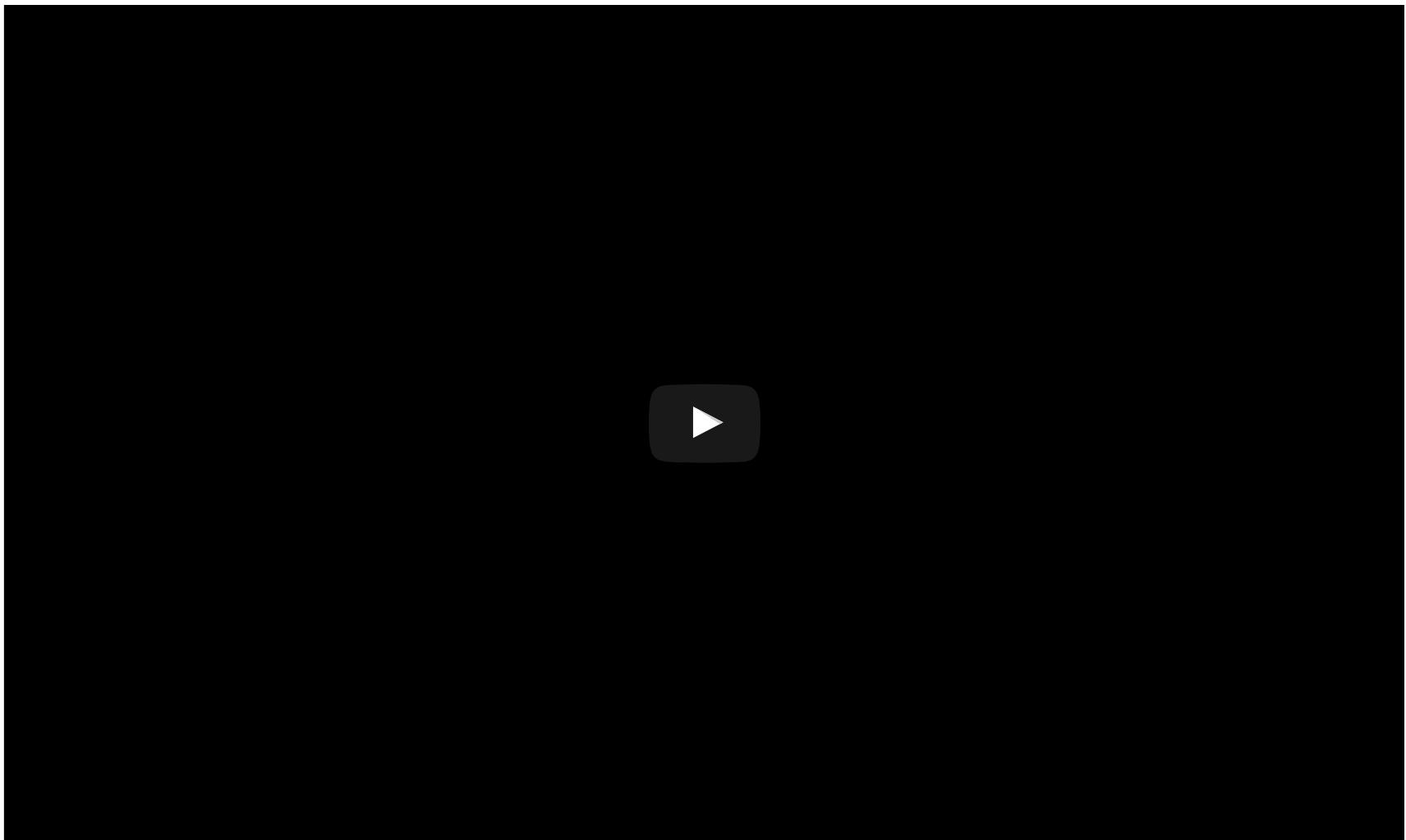
自作の「普通じゃないプログラム作品」を発表しあう会、それが  
ABProです。

ぼくらが目指すのは、人を驚かせ、笑わせ、幸せにするようなプ  
ログラムです。

[http://portal.nifty.com/kiji/161019197846\\_1.htm](http://portal.nifty.com/kiji/161019197846_1.htm)

# 100kw研

- 渡邊恵太先生
- smoon作った人



- mactkg, kwzr
- twinkrun





fukui



「福井行ってみたいんですけどチョット迷ってて..」



「かに美味しいよ」



「かにいいですねー」



「日本酒美味しいよ」

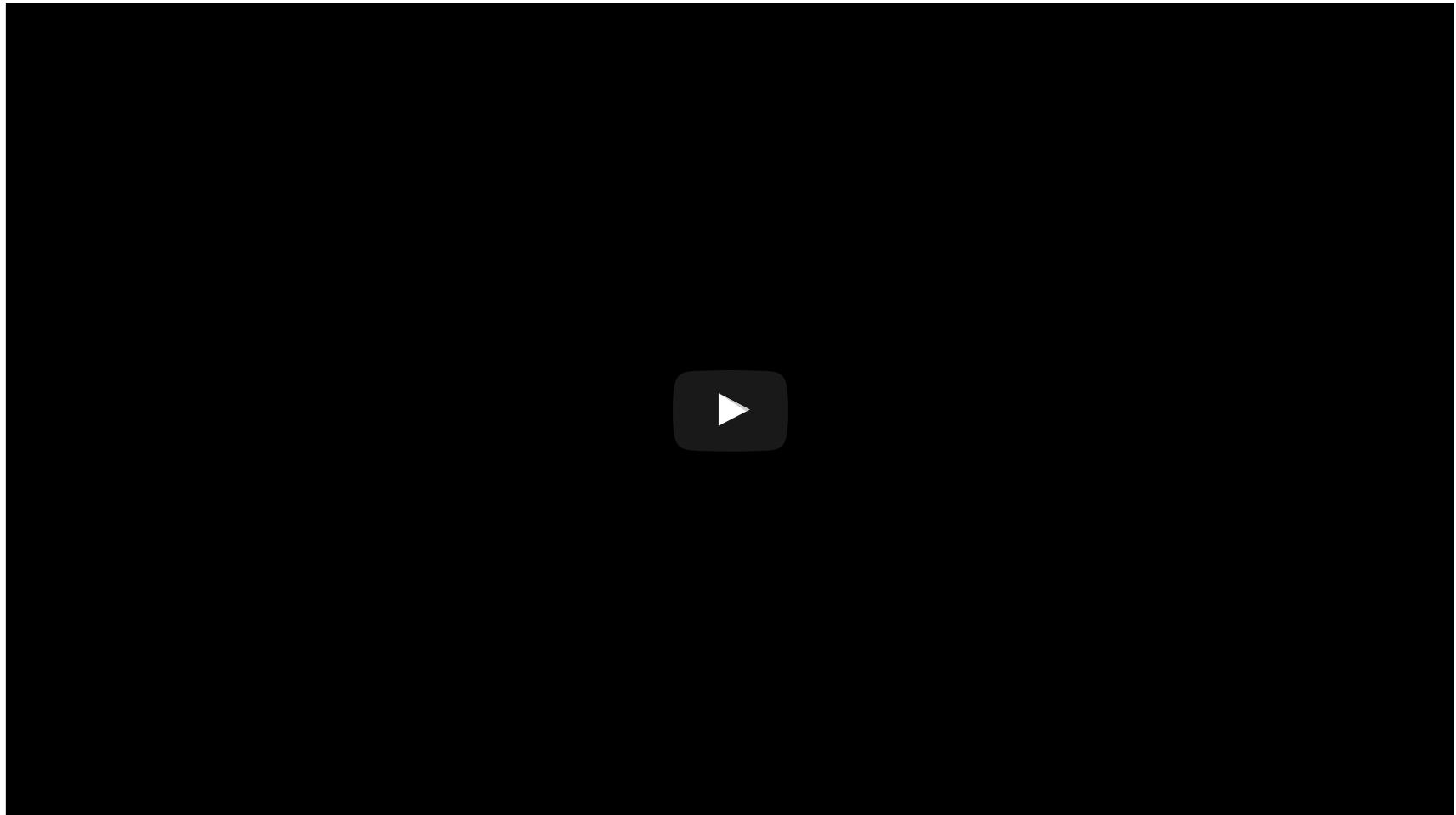


「行きます」



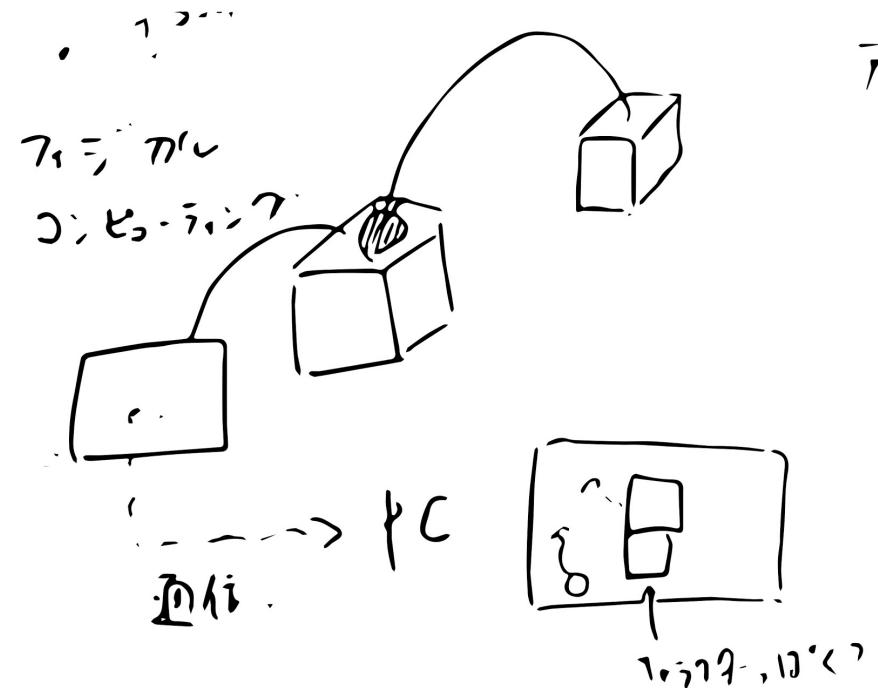


なんとかめーかーりある



# 初版

プログラミングの講義の成果発表会作品として考えた  
「ブロックみたいなのを積み上げて遊べるもの」



## **最終的に**

**「マリオメーカーのリアルで作れる版」**

ブロックを配置して、ステージを作れる  
作ったステージで遊べる



## 制作環境とか

- アプリケーション -> Processing
- センサ制御 -> Arduino leonard, cds
- ボード・ブロック作成 -> 発泡スチロール, 木

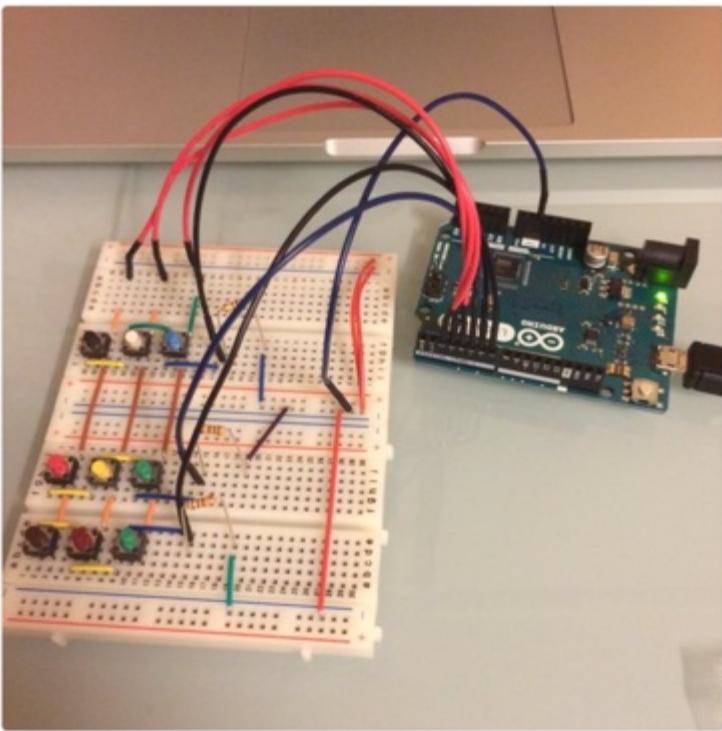
諸々の設計もほぼほぼやったことなかった



たこ

@ta\_OwO\_ko

マトリクス組めたぞ！！！



3  
いいね



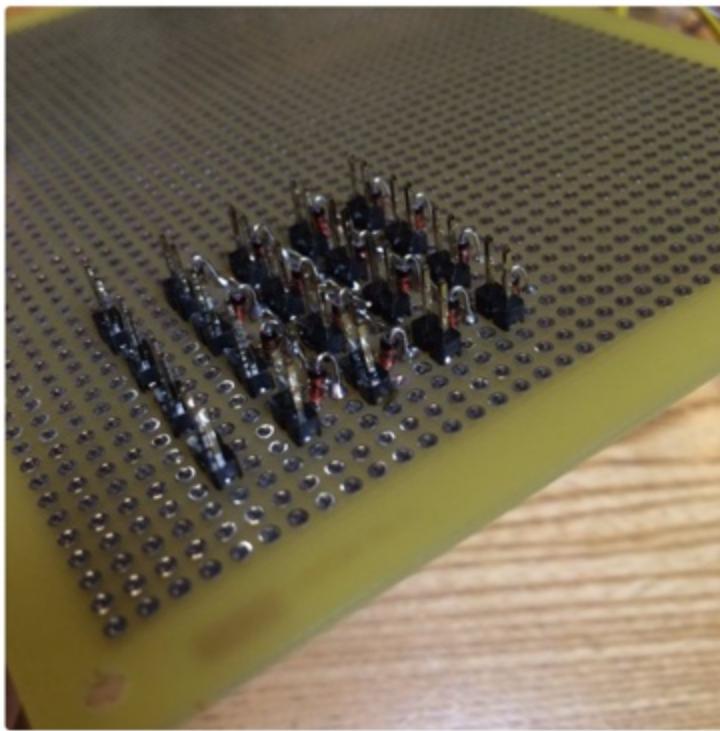
1:40 - 2016年1月7日



たこ

@ta\_OwO\_ko

今日の進捗



1  
いいね



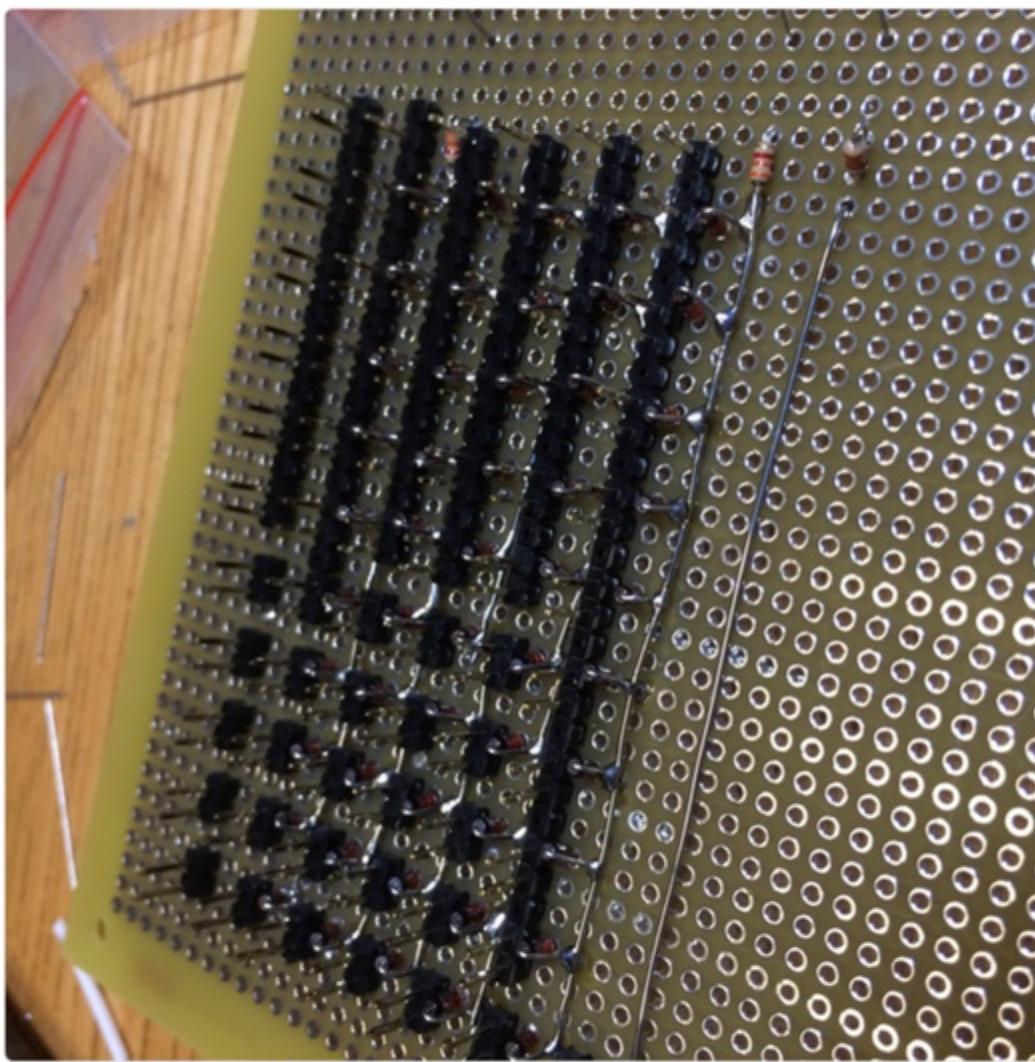
2:43 - 2016年1月13日





たこ  
@ta\_OwO\_ko

ラスト1列...！！



5  
いいね



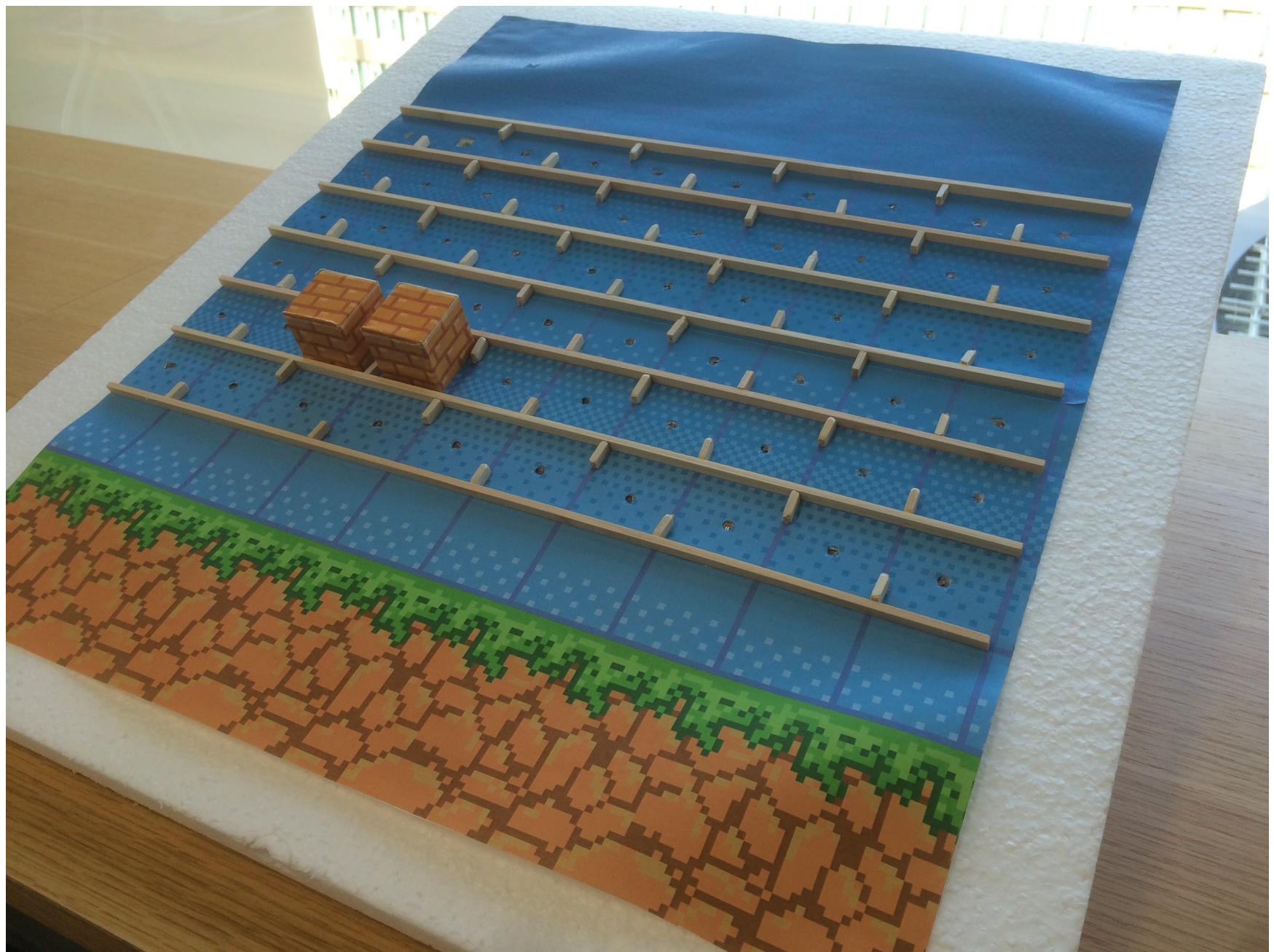
1:33 - 2016年1月15日



5









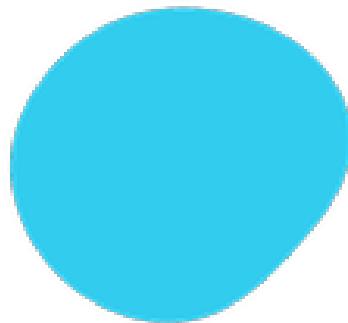
本格的に始めてから発表会まで約10日

同じ研究室の子と2人()

かなりギリギリだった

ボードの組み立ては全部当日  
cds60個つなげたのももちろん当日  
パフォーマンスが全然出なかったり  
はんだ付けがあまかったり  
  
とにかく胃痛が止まない日々だった  
おかげさまで発表は上手く行った

MAにだしたきっかけ



# MA出すにむけて

デモビデオ

こうぼうせんもーど実装

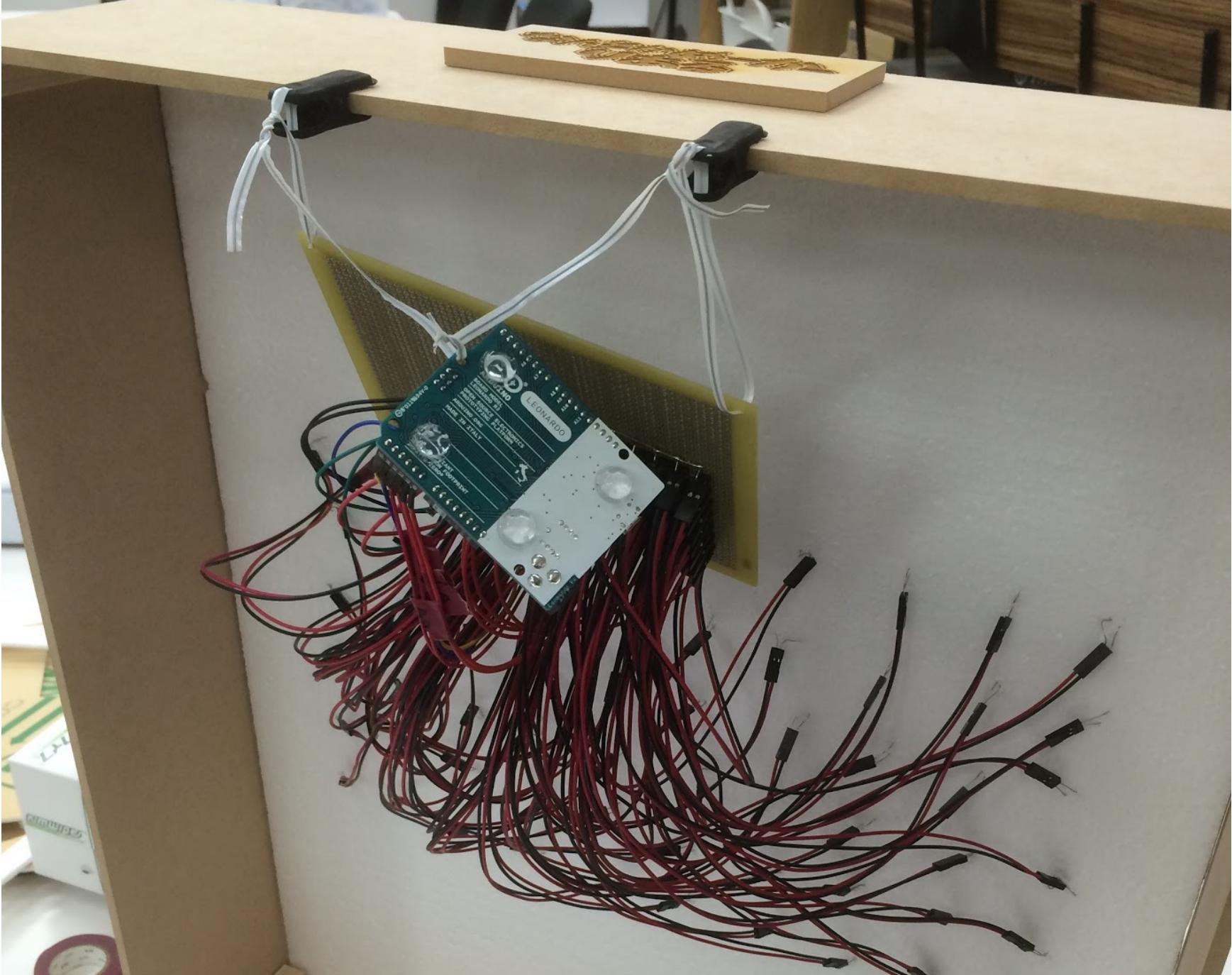
デザインの修正

学生部門決勝.. 😊

## 筐体制作

- 研究室の先輩にめっちゃ手伝ってもらった
- 穴あけとか、レーザーカッターとか





懇親会で色んな人にめっちゃ怒られた

# 衣装そろえた



## 部門決勝本番

- コミュ障がなけなしの勇気で伴野さんにデモをお願いした
- 光の関係でDEMOが上手く行かなかった

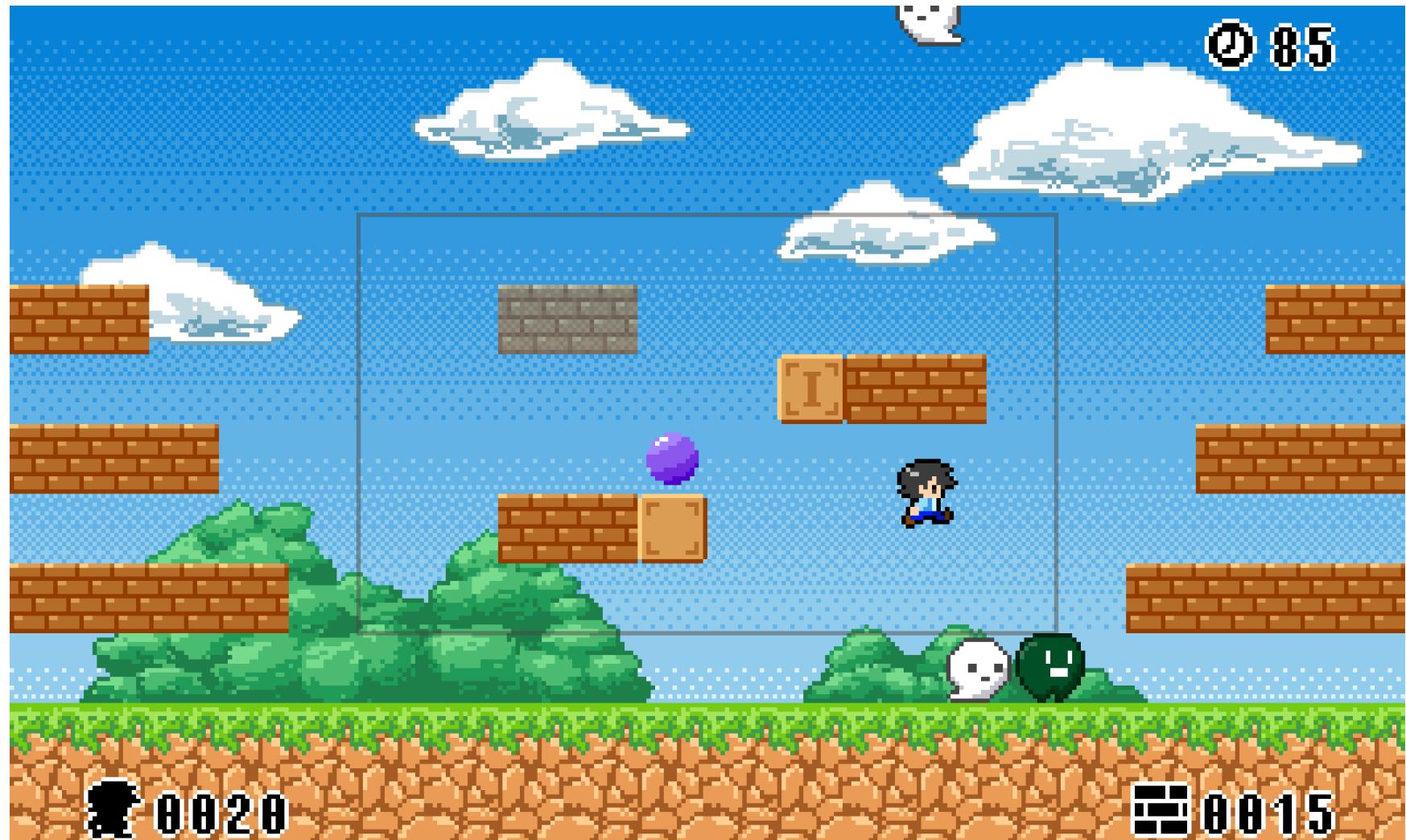
## 審査員からのフィードバック

- 塚田先生 <なんでcds?, ゲームバランス...
- たいさくさん <めっちゃいい. (めっちゃいい. )
- 全体的にアカデミックな質問が多かった気がする

**U-23賞 -> 2nd 進出 😊**

# 仕様変更

一定時間以上おいてあつたらブロックとして認識する  
ブロックをおくる範囲を囲った



## こうぼうせんのルール

結構迷って迷走した

どう点数をつけるべき？

ボード側の人「あんまり直接ジャマできてる感覚がない」

学生部門の時は、いっぱい置き換えをすると点数

# 帽子買った



final進出....!! 😎

MASHUP AWARDS

2016

# 修正

- プレーヤーが敵にぶつかった時に点数
- アイテムがブロックに埋まらないようにした
- 砲撃出来るようにした
- ゲームバランスの調整
  - ポイントの調整
  - ジャンプの大きさ
  - etc..

# 審査員の方にDEMOをお願いしたっ

めっちゃ楽しそうにプレイしてもらえた

もともと、研究とか硬いものではなく、単純にみんなでわいわい楽しめるものにしたい、と思って制作をしていた

## 全体を通して

- 大きなコンテストに出すのは初めてだった
- めっちゃ色んな人に遊んでもらえてうれしかった
- 応援tweetを多くの人に頂けて感謝感激
- 2ndの時のデモブースをきっかけに

**来年も参加するぞっ！**