遊びすぎたと思った

→今回はプログラミングだけでなく音楽や3Dモデリングなどに挑戦し自分の努力の限界を感じると同時に専門的な特技を持つ仲間との協力が必要であることを痛感しました。それはそうと、何かを創造することの楽しさをしみじみと感じました。

AI思ったより使ってない

→僕は課題研究を始める前はAIを用いたゲームを作りたいと考えていました。僕はティラノサウルスの経路を検索し、動かすAIの強化などを考えていました。しかし私たちの班は時間が足りず一部の機能を実装することは叶いませんでした。ですが必要な機能やAIはバッチリ実装できたと思うので、ゲームとしてのクオリティは十分に確保できたと思います。

楽しかった。

→自分にとって華やかで楽しい時間でした。素晴らしい経験なりました

Githubで時間外労働させたかった

→Githubを用いて制作をしていたので、時間をさらに確保して進めることも出来たと今になって思いました。

Unityをフル稼働できなかった

→私はunityを使ってスマートに効率よく質の高いプログラミングをたくさんしたいと思っていましたが、unityの機能は多く使い切れないだけでなく、unityらしい書き方をしらべて整理しきれず、大変汚いコードになりました。悔みますが、仕方ないと思います。

私はunityを使ってスマートに効率よく質の高い3Dプログラミングをたくさんしたいと思っていましたが、unityの機能は多く使い切れないだけでなく、unityらしい書き方をしらべて整理しきれず、大変汚いコードになりました。悔みますが、仕方ないと思っています。僕は課題研究を始める前はAIを用いたゲームを作りたいと考えていました。僕はティラノサウルスの経路を検索し、動かすAIの強化などを考えていました。しかし私たちの班は時間が足りず一部の機能を実装することは叶いませんでした。ですが必要な機能やAIはバッチリ実装できたと思うので、ゲームとしてのクオリティは十分に確保できたと思います。今回はプログラミングだけでなく音楽や3Dモデリングなどに挑戦し自分の努力の限界を感じると同時に専門的な特技を持つ仲間との協力が必要であることを痛感しました。それはそうと、何かを創造することの楽しさをしみじみと感じました。自分にとって華やかで楽しい時間でした。素晴らしい経験なりました。振り返ってみて、Githubを用いていたのでもっと家でも製作したかったです。