

プログラミングB演習

第11, 12, 14回 リアクティブプログラミング

2022/6/16

馬谷 誠二 (2号館227室, umatani@kanagawa-u.ac.jp)

概要

11. リアクティブプログラミングの基本 (6/23)

12. ゲームプログラミング (6/30)

13. (筆記試験, 7/7)

14. 成果発表会 (7/14)

11回はレポート課題なし. さっさと済ませ, 6/23からゲームプログラミングに取りかかること

11. リアクティブプログラミングの基本

- <https://hackmd.io/D0dz58DPRAq4U4J2OypPtg>の1, 2章
- レポート課題はなし

12. ゲームプログラミング

- <https://hackmd.io/D0dz58DPRAq4U4J2OypPtg>の3章
 - シューティング？インベーダ？ゲームっぽいプログラムでつくrikataの基本を解説
- 課題
 - **グループ**で面白いゲームを一つ完成させる
 - 追加の素材プログラム（12回演習資料の中からリンク）
 1. reversi
 - マウスイベントの処理
 2. sugoroku
 - ビットマップ画像, サウンド
 3. quest
 - ビットマップ画像

課題の詳細

- **グループ**で一つの面白いゲームを完成させる
 - 素材プログラム（計4つ）を基に色々な機能を追加
 - あるいは、サンプルはあくまで参考に用いて、一から新規作成
 - 注意
 - 素材プログラムに対し、色・画像・マップデータ等の使用データを差し替えるだけは認めない。 **それなりのゲーム機能を追加**すること。
- 課題提出方法
 - 提出物：次の2つをまとめたzipファイル（ファイル名は適当でOK）
 - 完成したゲームのソースコード一式
 - プレゼンスライド（pptxまたはpdf）
 - 提出期限：7/20(水) 19時（成果発表会の翌週）
 - 提出場所：WebClassにアップロード
 - 代表者1名が提出するだけでOK

14. 成果発表会

- グループ毎に登壇してプレゼンテーション
- 持ち時間：5分程度
- プレゼン内容
 - ゲームの概要（必須）
 - 遊び方（必須）
 - グループ内の役割分担（必須，全員の氏名を含めること）
 - デモンストレーション
 - 設計方針，実装方法
 - 工夫した点，苦労した点， etc.

評価方法

- グループメンバー全員に一律で最大★12
 - = ★3 × 審査員（教員）4名
- 評価項目
 - ゲームの完成度
 - 発表会でのプレゼンテーションの質

グループ作成

- 4～6名
- 自主的にグループをつくる場合
 - メンバーリスト（全員の氏名と学籍番号）を報告
 - 4名に満たないメンバーをつくって報告するのも可． その場合，こちらで適当に別グループや学生と組み合わせます
 - 代表者1名が報告すればOK
- 自主的につくらない場合
 - 自分の氏名と学籍番号を報告
 - こちらで適当にカップリングします
- 報告期限：6/20(月) 19時
- 報告場所：WebClassの「グループ作成」