

# ソフトウェア制作

情報理工学実験B

B7-2班

- ・ 丸岡 晃
- ・ 室田 豊
- ・ 横倉 広夢
- ・ 渡辺 健人

# 目次

- ◎ 制作物
- ◎ ルール
- ◎ 役割分担
- ◎ デモ
- ◎ 反省

制作物

対戦型クイズゲーム

# ルール

## ◎ HP制2人用クイズゲーム

- 制限時間は1問当たり10秒
- 解答は4択の選択形式
- 正解時に解答時間に応じて相手にダメージ
- 先に相手のHPを0にした方の勝ち

## ◎ 情報工学の分野から出題

- 遊びながら勉強ができる！！

# 役割分担

- ◎ サーバー:丸岡
  - ゲームシステム(出題,正誤判定,ダメージ計算)
  - クライアントとの通信部
- ◎ クライアント,問題作成:渡辺
  - サーバーとの通信部
- ◎ GUI:横倉
  - 解答受付処理,その他GUI・SE関連全般
- ◎ データ関連:室田
  - 扱うデータの定義,データ送受信部
- ◎ 開発に用いた管理システム ⇒ Github

# デモ

- ◎ では実際にやってみましょう！
- ◎ オーディエンスからプレイヤー募集！

# 反省

## ◎ 開発中に起きた問題点

- 問題や選択肢の文字化け
  - 最初に文字コードを統一すべき
- テスタブルでなかった
  - 通信を除いての動作確認
  - GUIを除いての動作確認

## ◎ 拡張案

- 3人以上でのプレイ
- 特殊なHPダメージ
  - 必殺技, クリティカルダメージなど
- 出題のジャンル選択
- 選択以外の解答形式
  - 文字入力での解答, 対応付け問題
- プレイ中のチャット機能