提出作品　説明書

埼玉工業大学　工学部　情報システム学科　4年

氏名：山口　佑真

GitHub URL: https://github.com/yukuma71/Submissions.git

作品名 MilesBattleBoard

+

GitHub ファイル

MilesBattleBoard プレイ映像.mp4 ：　プレイ映像

Development ：　開発ファイル

Build ：　実行ファイル

開発環境

　OS：Windows10

エンジン：Unity2D

Unity var：var2020.3.42f1

開発人数：3人

開発期間：4か月

見直し期間：2週間

実行環境

Windws10

Window11

作品内容

　オフライン2人対戦のボードゲーム。相手の陣地を踏むまたは、相手キャラクターを全滅させることで勝利。

　本作は高校の卒業課題を改良したものです。提出にあたり、アップデート・コードの見直しをしました。

開発時の工夫

　GitHubといったものを知らなかったのでチームでだれが見てもわかりやすいように適切なコメント、ファイル名や関数・変数名の命名規則を共有し開発しました。また、バグが発生しないように、バグが発生しやすい点をあらかじめ考えてプログラミング、パーツごとに作成し検証してから組み込むといったことをしました。

見直し時の工夫

　当時は、締め切りに追われ長く可読性の低いコードのとなっていたので、関数化や定数、ネストを浅くするといったことをし、可読性の高いコードを意識しました。変更される可能性のある部分は直接コードに書き込むのではなく定数を用いることでアップーデートをしやすくしました（MAPのサイズなど）。

苦労した点

　クリックした地点にキャラを動かすための座標変換の方法が調べてもなかなか見つけることができなかったこと。開発を始めてすぐに２人で開発することになり締め切りぎりぎりまでかかり、家での長時間の作業が必要なり大変だったことです。このことから、スケジュール管理の重要性を学びました。

担当

　キャラクターの移動や攻撃（ダメージ処理）、攻撃範囲や移動範囲の表示、戦闘シーンでのボタンを担当しました。

Scriptファイル内にすべてのScriptが入っています。

担当制作Script・ファイル

Buttonすべて

Constすべて

Controllar内のActionとMap

Tool　すべて