

応用プログラミング 第 8 週課題 β プロトタイプ開発

名前: 今泉志常

学籍番号: 202312328

学類: 工学システム学類

提出日: 2026-01-20

1. 今週の進捗

実装内容

今週はタイトルシーンとプレイ画面への遷移機能を実装した。

- ・タイトルシーン（スタート画面）を新規作成し、ゲームのエントリーポイントとして設定した。
- ・タイトル画面からプレイシーンへの遷移処理を実装した。
- ・Unity のシーン管理機能を用いて、適切なシーン遷移が行われるようにした。

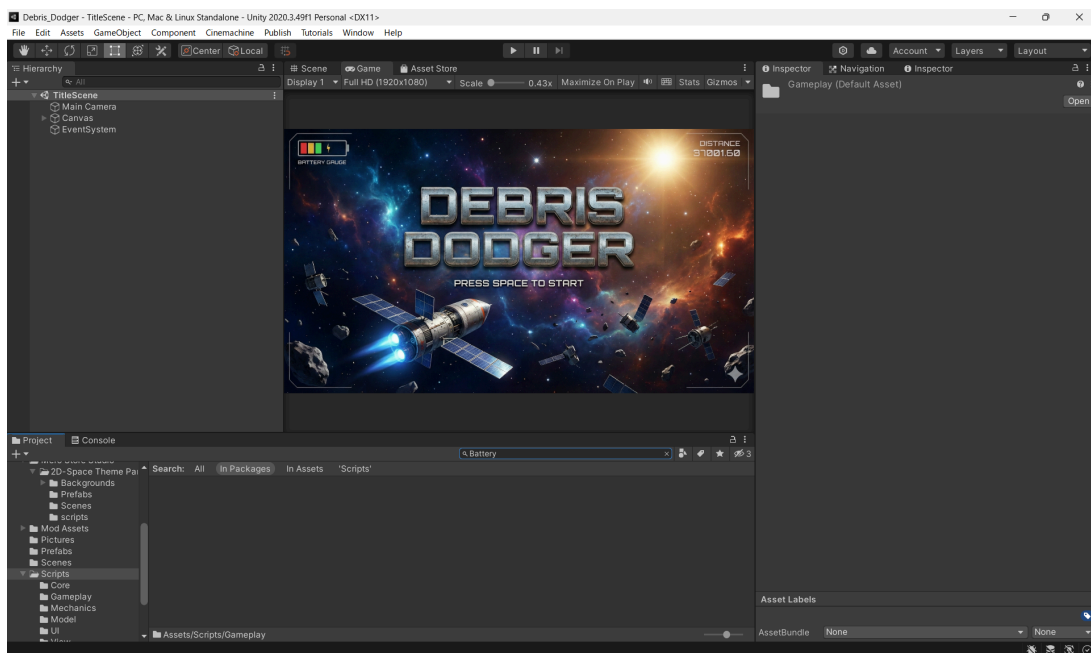


Figure 1: タイトルシーンの画面

2. α プロトタイプからの改善点

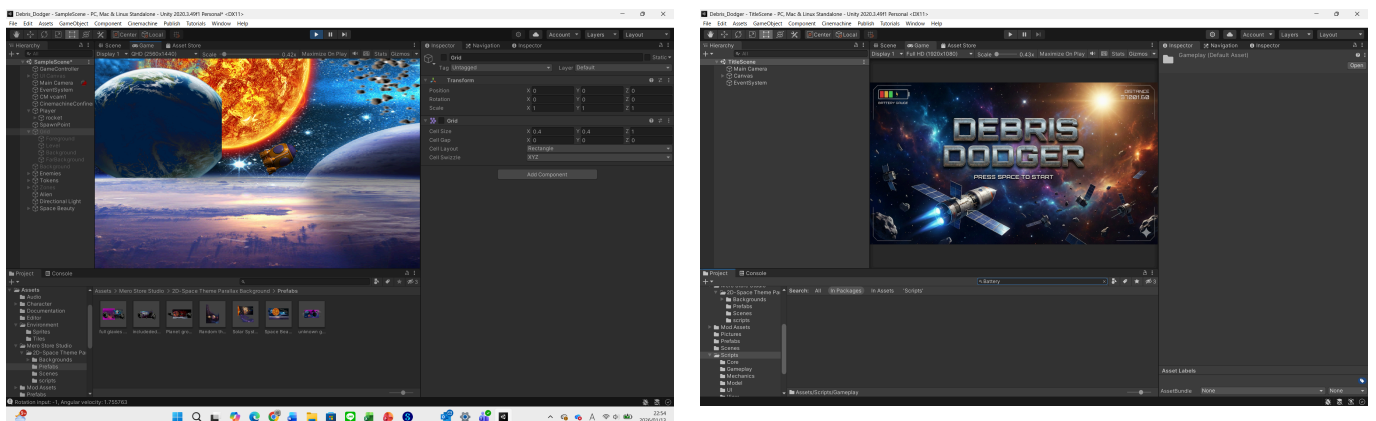


Figure 2: 左: α 版（ゲーム画面のみ）、右: β 版（タイトルシーン追加）

α 版ではゲームがすぐに開始される構成であったが、β 版ではタイトルシーンを追加し、ユーザーが任意のタイミングでゲームを開始できるようになった。

3. 評価結果

コンセプトに合ったユーザー体験が提供できそうか

タイトルシーンの追加により、ゲームとしての体裁が整った。プレイヤーは心の準備ができた状態でゲームを開始できるようになり、ユーザー体験の向上に寄与している。

使いにくいところはないか（ユーザビリティ）

タイトル画面からゲームへの遷移は直感的に操作できる。ただし、現時点ではゲーム終了後にタイトルに戻る機能が未実装であり、今後の改善課題として残っている。

残された課題

- ゲームオーバー時のタイトル画面への遷移
- 障害物（デブリ）の実装
- バッテリー UI の表示
- 進行距離・スコア UI の実装

4. 考察

コンセプトの実現度

本ゲームのコンセプトである「宇宙空間でデブリを避けながら生き延びる体験」は、現時点で約 40% 程度の実現度と見積もっている。移動・姿勢制御の基本メカニクスは完成しており、タイトルシーンによるゲームフローも整ったが、肝心の障害物やスコアシステムがまだ実装されていない。

残された課題

1. 障害物の生成と当たり判定の実装（最優先）
2. バッテリー消費の UI 可視化
3. ゲームオーバー・リスタート機能
4. スコア（生存時間または進行距離）の表示

コンセプトの核心となる「デブリを避ける」という要素を次週までに実装し、ゲームとしての完成度を高めることが急務である。

5. 友達のアプリへのコメント

今週は友達のアプリに触る機会がなかったため、コメントは省略する。