

題 目	アプリケーションソフト（ゲームソフト）の制作								
目 的	ゲームソフトを作成することで、ものづくりに対する意欲、計画・設計の重要性を習得しチーム力の向上を目指し、ソフト開発プロジェクトを実施する。								
内 容	<p>ゲームソフトの開発 3つのグループに分かれて行なった</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 横スクロールアクション（タイトル：異の休日） 2. ビジュアルノベル（タイトル：異と一緒にゲーム） 3. 格闘ゲーム（途中で他のグループと共同作業） <p>以下の手順で開発プロジェクトを推進した</p> <p>①計画</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">○スケジュール作成</td> <td style="width: 50%;">(実際の進行)</td> </tr> <tr> <td>・4～5月：開発環境の決定、使用</td> <td>・4～5月：開発環境の決定、使用</td> </tr> <tr> <td>・6～10月：プログラム開発</td> <td>・6～1月：プログラム開発</td> </tr> <tr> <td>・11～1月：テスト&デバック</td> <td>・1月：テスト&デバック</td> </tr> </table> <p>○役割分担の決定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1のグループ テスト&デバック：異勇介 ゲーム開発：神代正俊、米本圭吾 ・2のグループ ゲーム開発：松本光流、林大樹、岡本楓太 テスト&デバック：松本光流 <p>○グループの変更 3つのグループでは限界があるため、2つのグループにした</p> <p>②設計</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの設計 <ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーの作成 ・BGMの作成 ・キャラクターの作成 ・背景の作成 <p>③制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ○開発環境準備 <ul style="list-style-type: none"> ・PCに開発環境のインストール ・インターネット等で使用方法の確認 ・1のグループ：アクションエディタ 2のグループ：Unity ○ゲームソフトの作成 <ul style="list-style-type: none"> ・インターネット等で、必要画像の作成 (背景、キャラクター、BGMなど) ・開発環境を利用して、ゲームソフトの作成 <ul style="list-style-type: none"> 1のグループ：キャラクターの移動、ステージの制作など 2のグループ：テキストの入力、背景・キャラクター・BGMなどの表示 <p>④テスト&デバック ゲームが正常に作動するか、テスト&デバックを行った</p>	○スケジュール作成	(実際の進行)	・4～5月：開発環境の決定、使用	・4～5月：開発環境の決定、使用	・6～10月：プログラム開発	・6～1月：プログラム開発	・11～1月：テスト&デバック	・1月：テスト&デバック
○スケジュール作成	(実際の進行)								
・4～5月：開発環境の決定、使用	・4～5月：開発環境の決定、使用								
・6～10月：プログラム開発	・6～1月：プログラム開発								
・11～1月：テスト&デバック	・1月：テスト&デバック								
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作にあたって、計画・設計を練って行なうことが大事だということ身を持って知った。 ・初めてのゲーム制作により、プロジェクトチームの団結力が必要になっていくことを知った。 								