

きかくしょ ぜんたい
企画書 (全体)

チーム名 ^{めい}	週休七日		
メンバー	リーダー 高波葵	しゅながけん	こうけつとゆけ

テーマ	電車にまつわるゲーム
ぎだい 議題 1	テーマについて ^{はな} 話し ^あ 合おう
まず全3つの ^{めい} 案 ^{あん} になり 食^け飯^ふ電^{でん}車^{しや}ゲ^げー^ーム^む そして電車が ^{おも} おもなテーマになった。	
ぎだい 議題 2	どんな ^{さくひん} 作品をつくるか決 ^き めよう
電車にかんしゃの ^{きもち} 気持ちを ^{つた} えろ ために電車におんが ^え えしのための1品 になった。	

タイトル

電車にありがとう

作品イメージ (どんな作品なのか伝えるように整理しよう)

電車にいつもお世話になってるからその
お返しのお礼をするゲームです

①のゲームは

いつもたくさんりようさめる電車をたくさん
あるというゲーム

②のゲームは

食でう車で食べものを食べる事にかくい
するゲーム

③のゲームは

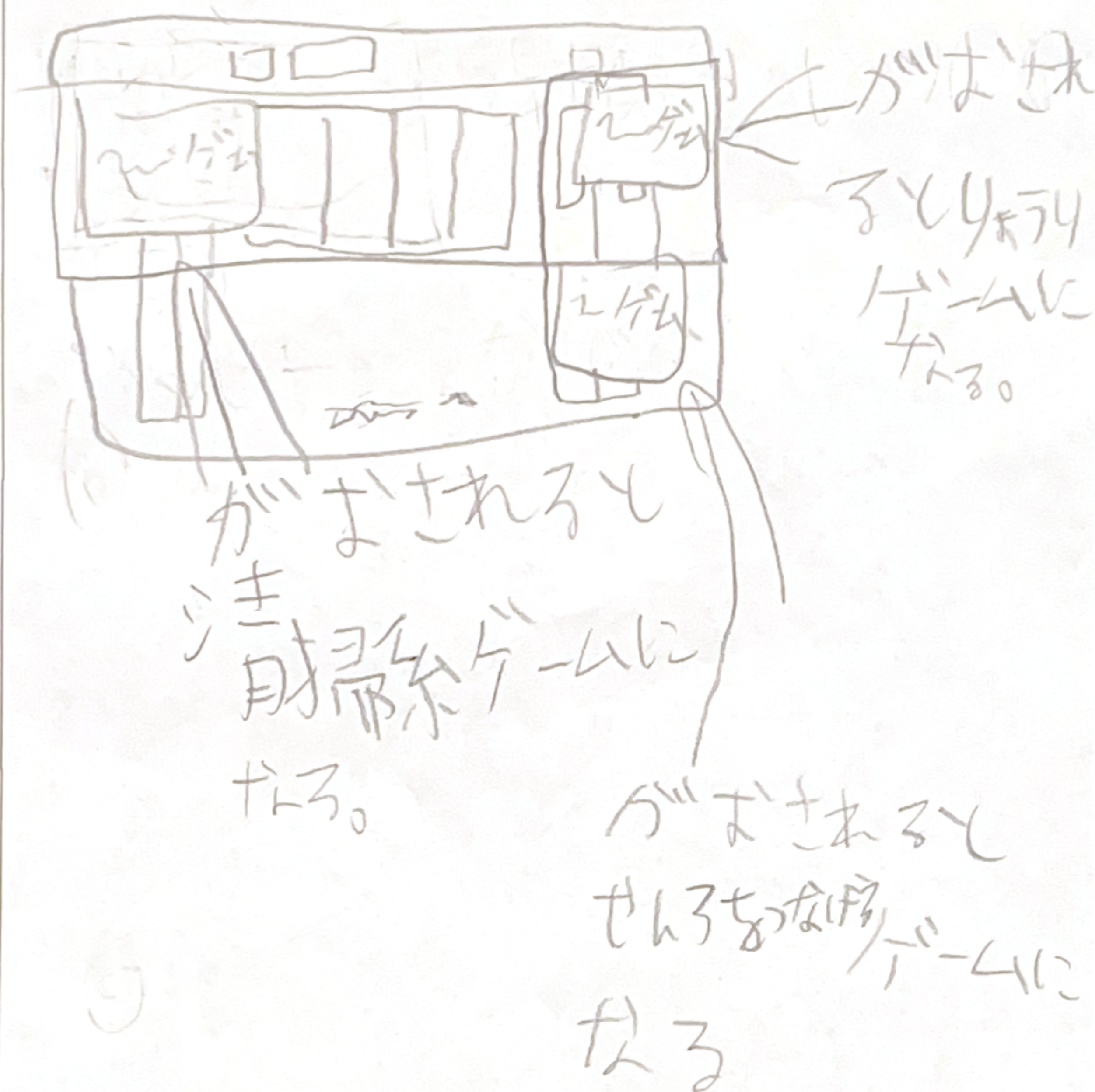
いつもはこりてく本を電車にかんしする
ゲーム

作品の流れ

【オープニングまたはゲームスタート】

メニュー画面からプレイ
するゲームをえらぶ。

【メイン処理】（処理の流れや画面の動きを整理しよう）



【メインの書き方例】

じゅんじ
順次

ステージ1

ステージ2

ステージ3

ぶんき
分岐

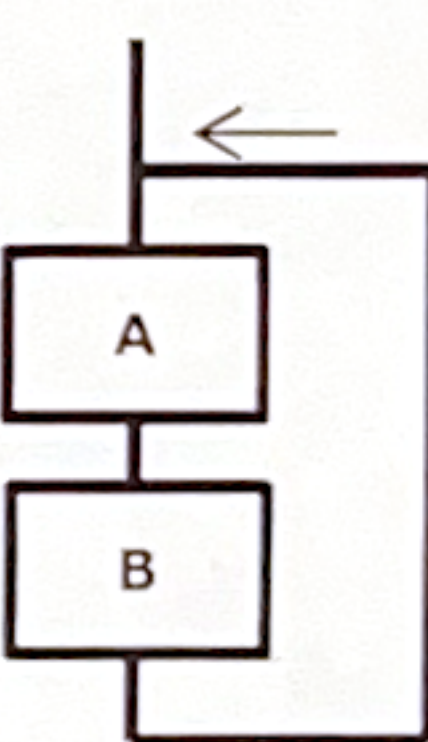
メニュー

A

B

C

く
繰り返し



【エンディングまたはゲームオーバー】

① は電車じりをなとしておけばクリア時閉がなると
ゲームオーバーゲーム
② はそのリセットの仕方をつけてリセットするゲーム
③ は木をたててせんを完せいさせるクリア

ぜんたい
全体スケジュール 「チームの予定」 とそれぞれの担当を決めておこう

かい 回	ひづけ 日付	スケジュール	さんこう 参考
3	1/25	企画	きかくしょ 企画書OK (個人)
4	2/1	1作成、Xニュー画め作成	
5	2/8	企画発表 1作成	かんせい スライド完成 はっぴょうじゅんぴ 発表準備 リハーサル
6	2/15	1作成	
7	2/22	1作成	
8	2/28	完成: ヲゴウ	たんとさぎょう 担当作業 しゅうりょう 終了
9	3/15	ユウゴウ、てい出	とうごうかんりょう 統合完了 さくせい スライド作成 はっぴょうじゅんぴ 発表準備
10	3/22	発表	かんせい スライド完成 はっぴょうじゅんぴ 発表準備 リハーサル

名前なまえのルールめいめいきそく（命名規則）

統合プログラム「3つの約束」

- ・つくる前に「名前なまえのルールき」を決めて、チームで共有きょうゆうする
- ・企画書きかくしょの「スプライト」「変数へんすう」「メッセージ」は、ルールにあわせて書かく
- ・ルールで決めていない名前なまえはつけない
- ・追加ついかするものは、ルールにあわせた名前なまえにし、必ず他のメンバーかならほかに共有きょうゆうする

決めた基本ルールきほんに○をつけよう

基本ルール きほん	組み合わせ くあ 例) ・ 場面 ばめん + 名前 なまえ OP ねこ・ED ねこ ・ 数字 すうじ + 名前 なまえ 1 ねこ・2 ねこ ・ 名前 なまえ + 場面 ばめん ねこ-OP・ねこ-ED ・ その他 ほか 「ねこA など」
スプライト	並び順 ならじゆん なし
メッセージ	並び順 ならじゆん なし
変数 へんすう	並び順 ならじゆん なし
その他 ほか	