

きかくしよ ぜんたい
企画書 (全体)

チーム名 ^{めい}	とう		
メンバー	リーダー 伊藤	佐藤	

テーマ	水に感謝		
議題 1 ^{ぎだい}	テーマについて話し合おう ^{はな あ}		

悪者のタンク(水を貯めるもの)をこねす

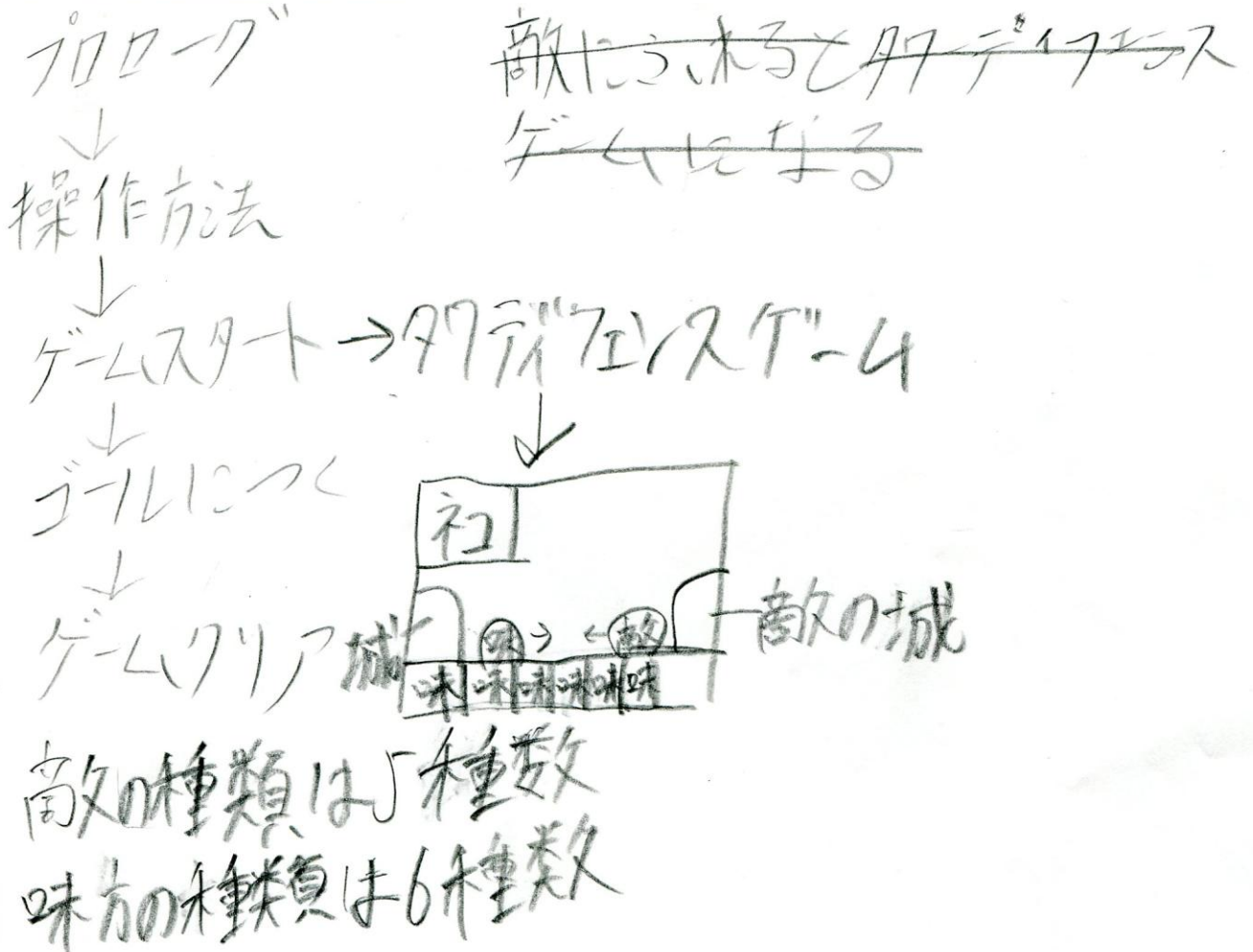
議題 2 ^{ぎだい}	どんな作品をつくるか決めよう ^{さくひん き}
---------------------	----------------------------------

タワーデイズ

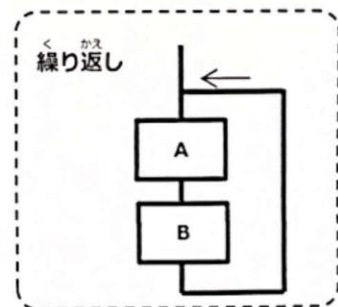
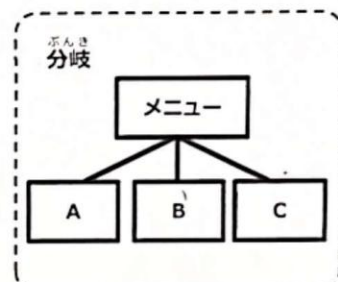
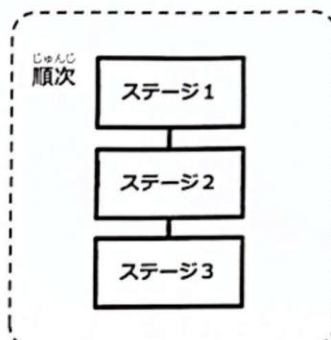
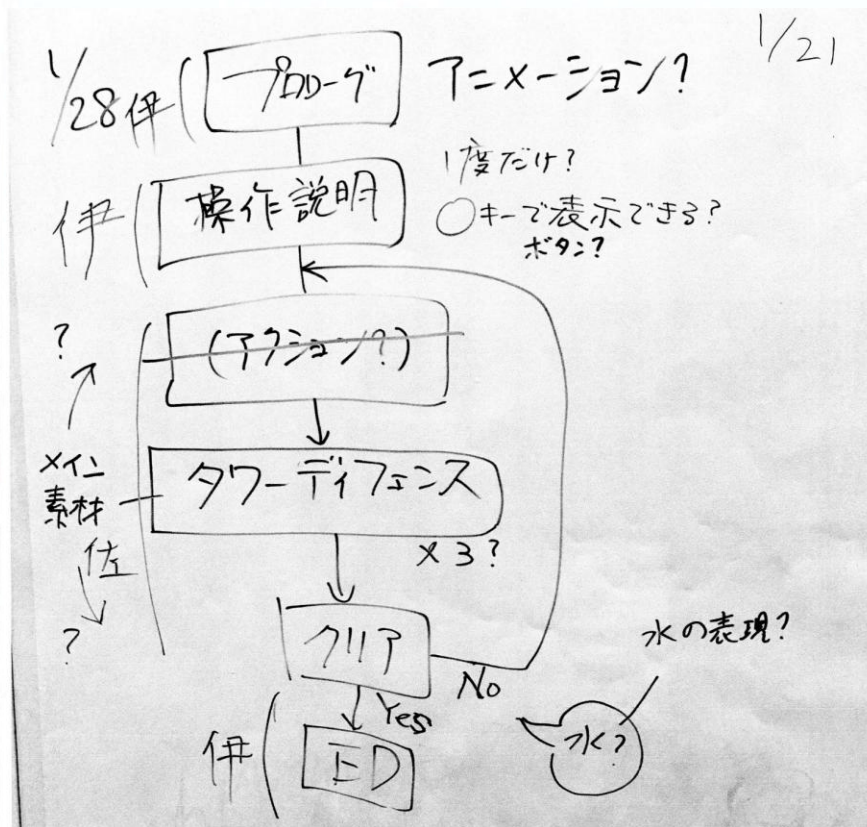
タイトル

未定

作品イメージ (どんな作品なのか^{さくひん}つた^{つた}わるように^{せいり}整理しよう)



【メイン処理】（処理の流れや画面の動きを整理しよう）



【エンディングまたはゲームオーバー】

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	1/21	企画書完成 役割決め	きかくしょ 企画書OK (個人)
4	1/28	企画書完成 作品づくり	
5	2/4	企画発表 スライド作成	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	2/11	オープニング作成	
7	2/18	エンディング作成	
8	2/25	統合	たんとくさぎょう 担当作業 しゅうりょう 終了
9	3/4		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	3/11	さくひんはっぴょう 作品発表	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

なまえ めいめいきそく
名前のルール (命名規則)

とうごう やくそく
統合プログラム「3つの約束」

- つくる前に「名前のルール」を決めて、チームで共有する
- 企画書の「スプライト」「変数」「メッセージ」は、ルールにあわせて書く
- ルールで決めていない名前はつけない
- 追加するものは、ルールにあわせた名前にし、必ず他のメンバーに共有する

き きほん
決めた基本ルールに○をつけよう

きほん 基本ルール	く あ れい 組み合わせ 例)
	• 場面 + 名前 OP ねこ・ED ねこ • 数字 + 名前 1 ねこ・2 ねこ • 名前 + 場面 ねこ-OP・ねこ-ED • その他「 」
スプライト	なら じゅん 並び順 伊 I_ 佐 S_ (佐)
メッセージ	なら じゅん 並び順 I_ S_
へんすう 変数	なら じゅん 並び順 I_ S_
ほか その他	

アリオ亀有教室

チーム名： とう

メンバー 佐藤 伊藤

☆STAR Programming SCHOOL



作品テーマ

水に感謝

☆STAR Programming SCHOOL

作品の経緯

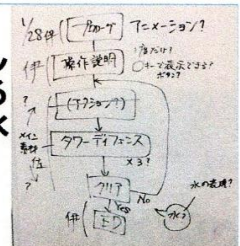
〇〇に感謝というテーマについて話し合い出た案の中から水不足などの社会性のあるゲームを作りたいと思ったから。



☆STAR Programming SCHOOL

企画説明・イメージ

水がない世界で富豪や商人が水を買って占めてしまったので主人公であるネコが人々を先導して水をためているタンクを破壊する



☆STAR Programming SCHOOL

スケジュール

日/作業	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1月7日	1月14日	1月21日	1月28日	2月4日	2月11日	2月18日	2月25日	3月4日	3月11日
チーム作業	ブレインストーミング	話し合い	構成決め		企画発表	企画書提出	統合準備完了	統合	作品完成	教室発表会
作業(佐藤)					プログラム作成	プログラム作成発表				
作業(伊藤)				欠席	スライド作成発表	オープニング作成				

☆STAR Programming SCHOOL

課題・目標

統合までに時間を多くかけないようにしたい

☆STAR Programming SCHOOL