

きかくしょ ぜんたい
企画書 (全体)

チーム名 ^{めい}	STAR		
メンバー	リーダー 後藤 真由	村上 敦哉	酒井 元気
	清原 宗一郎		

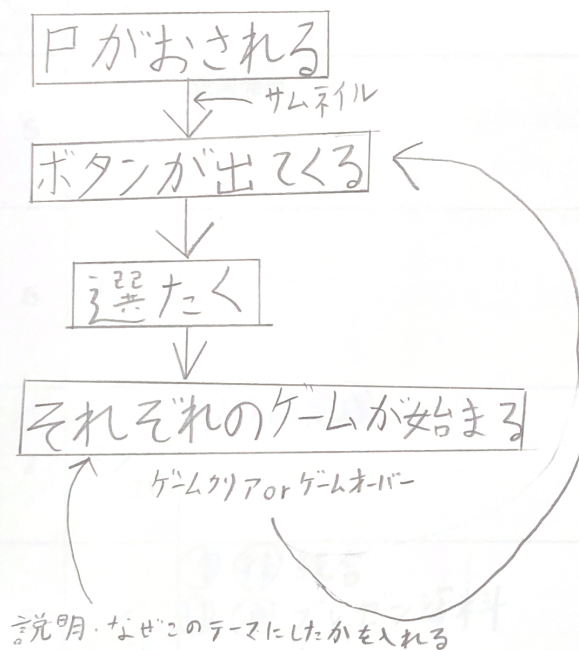
テーマ	プログラムで「課題」を解決しよう！
ぎだい 議題 1	テーマについて話し合おう
人・物・自然・命・技術 など30個ほどの意見から 消去法でしぼっていき、最終的に人、物の大きな 2つの意見になった。	
ぎだい 議題 2	どんな作品をつくるか決めよう
それぞれちがう題材のゲームを作ろうそうが固ま、こ いたため、全員で同じゲームを作るのではなく、それぞ れがそれぞれの題材のゲームを作ることになった。 <u>それぞれのテーマ</u>	

さくひん なが
作品の流れ

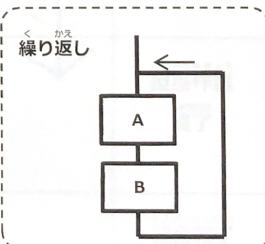
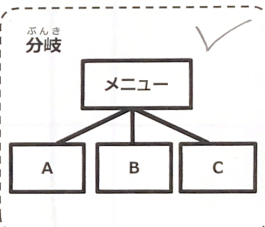
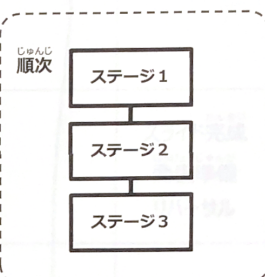
【オープニングまたはゲームスタート】

オープニング画面の表示

【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】



【エンディングまたはゲームオーバー】

クリアかゲームオーバーになったら選たく画面にもどる

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	1/24	①企画できた人からプログラム作成 (清) (後) メニュー サムネイル	企画書OK (個人)
4	1/31	①個人企画完成 発表メモ作成	
5	2/7	企画発表	スライド完成 発表準備 リハーサル
6	2/14		
7	2/21	①作品完成 修正	
8	2/28	(清) (後) 統合 (村) (酒) プレゼン資料	担当作業 終了
9	3/7		統合完了 スライド作成 発表準備
10	3/14	作品発表	スライド完成 発表準備 リハーサル

名前のルール (命名規則)

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

決めた基本ルールに○をつけよう

基本ルール	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	並び順
メッセージ	並び順
変数	並び順
その他	平仮名の名字を頭に入れる