

きかくしよ ぜんたい
企画書（全体）

チーム名 ^{めい}	TRUST		
メンバー	リーダー りん	かっしー	せな
	ゆうま		

テーマ	感謝
ぎ だい 議題 1	テーマについて話し合おう はな あ
親、環境問題、感謝をするときとはどんな時なのかを考えた時、ふつうの生活ができてる時点で感謝 特にご飯を食べることに感謝した 食に感謝するゲームを作ることに決まった。	
ぎ だい 議題 2	どんな作品をつくるか決めよう さくひん き
普段の食事はいろんな人たちがかわって成り立っていることに注目した。 なので、それらをゲームにしようと決めた。 まず食に困った状況になって、食の大事さを伝えるお話にした。 みんなが好きなお寿司にすることで共感しやすいようにした。	

タイトル

トラ SUSHI は世界を救う

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)

あおい

運搬するときの食品の適性の温度を保つゲーム

スライダーで適正にたもつ

場所や時間で温度が変わるので温度維持する。

保ってなかったらゲームオーバー

たもちつつ目的地に着くとゲームクリア

せな

さかなつりゲーム

動いている棒を赤いフロックにちょうど止めると魚ゲット

りん

お米を育てるゲーム

代かき 田植え 稲の管理 収穫

ゆうま

おさかなクイズゲーム

さかなの問題がでてくる。クイズを正解すると次に行って、不正解だと説明がでてくる。

世界中の人々においしくて安全な「食」を「寿司」というかたちで社会貢献することを最終の目的

ストーリー

ニュースで食べものがない国にきた主人公。

この人たちを救うために日本の代表の食 SUSHI 屋をしようとするが。

お米も魚もない。自分で調達するしかない！

まずお米を作ろうとするが作り方がわからない！米も達人に聞く！

がんばって完成させる！（りん）

次に魚をゲットしようとする さかなの釣りの達人に教わる（せな）

ゲットした魚を運ぶ！そのままはこぶと痛むので運搬の秘訣を教えてもらう（あおい）

ゲットした魚をさばく、調理するでもわからないのでパパに聞く（ゆうま）

寿司を現地の人にふるまう 寿司をたべる 食事をするのにたくさんの人たちがかかわっていたもしくは大変な思いをしていたことに気づく。

日本の食インフラに感謝！

操作方法

田植えゲーム：トラクターを動かしたりお米を収穫するのは矢印キーで、虫取りをしたり、畑に苗を植えるところはマウスで動かす。

魚釣りゲーム：赤いゲージに合わせて E キーを押す

運搬ゲーム：カーソルを画面の左右の端へ大きく往復させて温度を保つ

おさかなクイズゲーム：吹き出し欄をクリックして次へ クイズの際は回答を選択して
クリック

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】

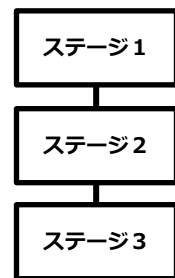
OP→田植えゲーム→魚釣り→運搬ゲーム→魚クイズ→ED

【メイン処理】（処理の流れや画面の動きを整理しよう）

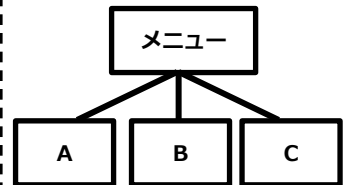
メイン処理は順次

【メインの書き方例】

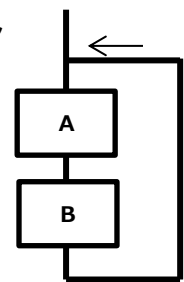
じゅんじ
順次



ぶんき
分岐



く かえ
繰り返し



【エンディングまたはゲームオーバー】

ゲームオーバーはそれぞれにあるけど、最初には戻らず、各ステージの最初にもどる

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	/		きかくしょ 企画書OK (個人)
4	/		
5	/	きかくはっぴょう 企画発表 OP 制作をきめる	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	/		
7	/	個人作成終了	
8	/	一応統合完了	たんとうさぎょう 担当作業 しゅうりょう 終了
9	/		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	/	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「ま え 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「へんすう スプライト」「へんすう 変数」「か 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、必ず他かなら ほかのメンバーきょうゆうに共有する

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 組み合わせ れい 例) ・ ば め ん 場面 + な ま え 名前 OP ねこ・ED ねこ ・ す う じ 数字 + な ま え 名前 1 ねこ・2 ねこ ・ な ま え 名前 + ば め ん 場面 ねこ-OP・ねこ-ED ・ その他 ほ か 「
スプライト	なら じゅん 並び順
メッセージ	なら じゅん 並び順
へんすう 変数	なら じゅん 並び順
ほ か その他	