

8 週目

- ・ 第 2 課題の決定
- ・ 計画書の提出
- ・ テクニック紹介

第 2 課題の計画書の作成

I00N000 情報 太郎

1 テーマ

「テニスゲーム」

2 コンセプト

2.1 動機

画面上でボールが動き，そのボールにあわせてラケットを動かして打ち返すという単純でありながら，楽しめるゲームであるので作成する．

2.2 概要

1 つもしくはそれ以上のボールを表示させ，左右に置かれたラケットをキーボードから操作することによって，仮想テニスゲームを可能とする．

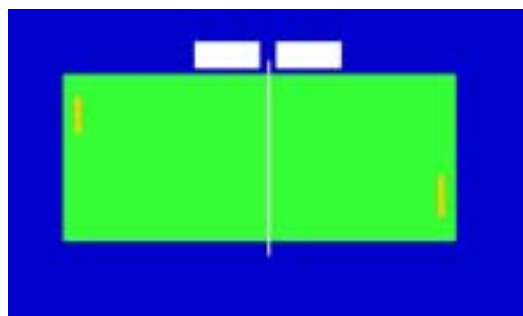
2.3 特徴

- ・ 2 人プレーを可能とする．
- ・ ラケットの当たり具合から，ボールの跳ね返り方を変える．
- ・ 点数によって，ラケットの表示が変化する．

3 作業計画

3.1 レイアウトの作成

以下の図のような画面を作成する．



3.2 作業日程

11月20日 画面のレイアウトとボールが動くようにする。

11月27日 ラケットによるボールの反射と点数をつける。

12月4日 バグの解消とレポートの作成

12月11日 課題の最終チェックとレポートの作成

1月15日 課題発表会

3.3 作成における疑問点

- ・ボールの反射の仕方が分からない。
- ・キーボード入力の判定の仕方が分からない。

以上のように各自の課題に沿って作成し，提出すること。

作成における疑問点の中から，その場で回答できるテクニックを紹介する。