

ゲーム制作を通してC#言語を学ぶ

メンバー 山村隆太 担当教員 樋口三郎

・目的・目標

UNITYというゲーム開発ツールを使いゲーム制作を通してC#言語を学び、オブジェクト指向の理解を深め、脱出ゲームを作成すること。

・苦戦した点、工夫したところ

・苦戦したところ

UNITYの操作が思った通りに行かない

UNITYのエラー、UIの表示がうまくいかない

画像の用意(ちょうどいいものが見つからない、著作権の配慮(パブリックドメイン等))

・工夫したところ

画面が見やすいようにとにかくシンプルに

ヒントがUIで隠れないように配置

タイトル画面



ゲーム画面

クリア画面



実際にやってもらった感想

- ・パツパと出来て楽しかった。(友人A)
- ・初めてなので苦戦したが楽しかった。(友人B)
- ・ヒントのタブが欲しいと思った。(友人C)

反省点

- ・力試しのつもりで一人で挑戦したが、絶対に複数人でした方がよかった
- ・ポスターにスクリーンショットを載せるために、あらかじめ著作権フリー画像のサービスを利用すべきだった。選択肢が限られて大変だった。
- ・スクリプトを書くときにオブジェクト名を適当につけすぎた、後で治すときにかなりしんどかった。

総括

一人で一通りやったことによりオブジェクト指向のコーディングが分担作業に向いていることに気づくことができた。

その上、一人でこなしたことにより自信がついたし、より深い知識が身についた感覚が感じられてとても良い取り組みにすることが出来た。しかしながら、アイデア出しやモチベーション維持の観点から、複数人でやった方がいいとも感じた。

参考にした本

・UNITYで始めるC#基礎編改訂版