

発表団体名	イライラロケット班	発表テーマ	イライラロケット イライラ棒系アクションゲームの制作
-------	-----------	-------	-------------------------------

### 【発表概要】

#### 1. テーマ

イライラ棒系アクションゲームの制作

#### 2. 計画

4月～9月	Scratchの基礎学習
9月～1月	ゲーム制作
1月	発表資料の作成 発表準備

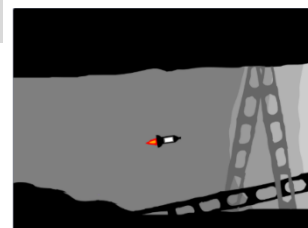
#### 3. 事前学習

Scratchの基礎的な使い方や動作を学び、プログラミングの基礎を基礎問題25問＋応用問題9問を通して学習。

#### 4. ゲーム制作

- ・ ステージ・自機の制作  
Scratchの描画機能を用いて制作。
- ・ 自機の動作・トラップ  
Scratchによるプログラミングで座標制御や慣性・自由落下の設定。  
ステージの色による移動範囲の設定。  
トラップの発生条件と制御の設定。
- ・ ステージの切り替え  
各ステージの座標による制御を設定。
- ・ ゲームオーバーやリトライの設定  
ゲームオーバーの画像の表示設定やリトライのステージ・座標設定。

鬼のような数のバグが発生したが、全て気合でねじ伏せた。



#### 5. 動作確認

開始からゴールまで正常に動作することを確認。

#### 6. まとめ

世界の陰謀により一人でゲームを作り、資料を作り...と終わるかどうかわからなかったところ、なんとか完成まで漕ぎつけることができました。ステージ分岐やエンディングも作って見たかったのですが、なぜか時間がなく作ることができませんでした。もし時間があつたら、もうちょっとクオリティが高いゲームが作れたと思っています！このゲーム制作を通して「バグが発生しないとありえない！」「一人では限界がある！」の2つを学ぶことができました！そしてバグは気合でどうにかするしかない！と思い知りました！

けどまあ、はじめて作ったゲームにしてはいいんじゃないですか～？？？