

## オブジェクト指向プログラミングに基づく実践的ゲーム開発

## レポート課題 No.1

## 構成

0. 表紙(後日配布)
1. **Greenfoot** の準備
2. 各課題の作品報告
  - (1) 作品 No.1 テントウムシワールド(課題 1)
    - A) 仕様 (ゲームソフトの動かし方、動作等に関する要件)
    - B) 基本シナリオ (典型的な動作例)
    - C) 設計 (クラス図を添えるだけで OK)
    - D) ソースコード (ソースコードのリストとコードの解説)
    - E) 作品のキャプチャー画像 (初期画面と実行中の画面など)

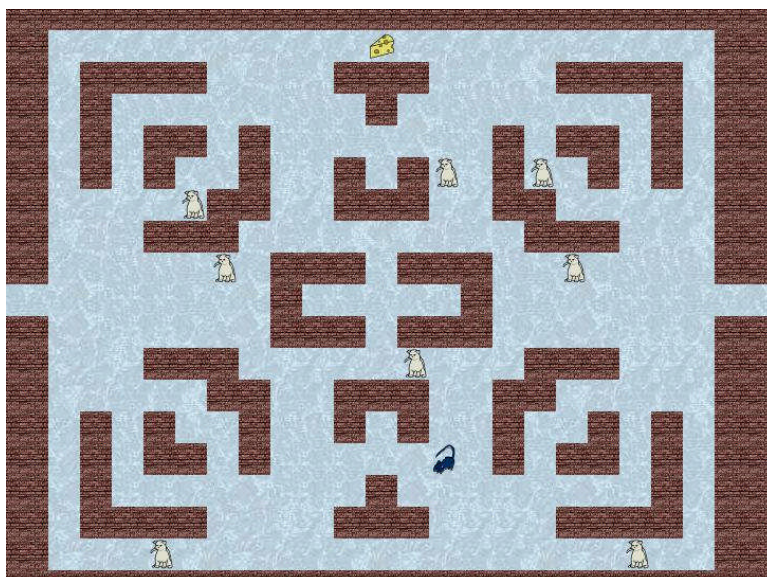


図 1. 作品 No.1 のキャプチャー画面

- F) 工夫した点など
  - (2) 作品 No.2 大海原に漂うヨット(課題 2)
  - ...
3. 全体の考察
  - (1) ここまでの作業で身に着いたこと(箇条書き)
  - (2) 自分自身に不足していたこと (箇条書き)
  - (3) 上記 (2) に対して今後自分がすべきこと (箇条書き)
  - (4) プログラミング中に出会ったエラー (箇条書きで OK)
4. 参考文献・参考 URL (もしあれば)

締切：次回の出席確認時に TA に手渡す (ホッチキス止めは必要なし)。

以上