

PBL(コンテンツ作成)

第 1 回 進捗報告書

学年: 2	グループ番号: 21
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 梅田 裕貴	② 2018311034 能谷 直子
③ 2018311021 掛布 菜月	④

➤ 各自の進捗報告

①	② Processing を使うのは初めてでしたが、Java と少し似ている感じでまたの楽しかったです。Processing 本家サイトの Example を真似してプログラムを書いてみました。
③	④

➤ 各自の次回目標

⑤	⑥ マウスの座標を使った図形の大きさや色を変えたり、マウスの動きを追って線を描いたりするプログラムをあと調べて、書いてみる。
⑦	⑧

➤ グループの進捗状況

PBL(コンテンツ作成)

第 / 回 進捗報告書

学年: 2	グループ番号: 21
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 梅田 裕貴	② 2018311021 榎本 葉月
③ 2018311034 熊谷 直子	④

各自の進捗報告

① 今日、初めての processing を学び、 言語が Java と似ていることや、 練習問題なども少しづつ書けることが できるようになった。	②
③	④

各自の次回目標

⑤ 今日作ったプログラムは、これまで授業で作った 様なもので、自分で考えたものではないので、 processing ではなく別の物や、カメラを 使ったプログラムなど考え、自分でプログラムを つくることができるようになる。	⑥
⑦	⑧

192013
14.10.2018

グループの進捗状況

<p>お"今日は1人ずつ基礎をしっかりと学んだ" 各自どうなプログラムもたくさん見つけることができたので、 今後、自分の作るプログラムを考えた。</p>
--

PBL(コンテンツ作成)

企画・計画書

学年： 2	グループ番号： 2/
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 梅田	② 2018311034 能谷直子
③ 2018311021 掛布 菜月	④

➤ 企画案

題目：	
対象者：	提供情報：
選定理由：	

➤ 計画

5月(5/8, 5/22) 基本的なプログラムなびについてしっかりと知り。 企画について考える。
6月(6/5, 6/19)
7月(7/3)
ワークショップ(7/10)
報告会(7/24)

PBL(コンテンツ作成)

第2回 進捗報告書

学年: 2	グループ番号: 21
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311012 梅田祐貴	② 2018311034 能谷直子
③ 2018311021 掛布 菜月	④

➤ 各自の進捗報告

① Processing を使って色々やした。 梅田	② random関数を使って色々の動きを作った。 能谷
③ Processing の 画像処理や色々の操作に加えて、物理的移動もかくとかわかることを知った。 掛布	④

➤ 各自の次回目標

⑤ 何を目標にやっていくか決めた。 梅田	⑥ どんなプログラムの書きか 具体的に完成形を決めた。 ライブラリにも触れてみた。 能谷
⑦ 何のプログラムを作るか、もう少し色々のプログラムを見て決めていきたい。 掛布	⑧

➤ グループの進捗状況

全員 Processingの使い方などを理解した。

PBL(コンテンツ作成)

第 3 回 進捗報告書

学年： 2	グループ番号： 21
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311012 梅田 祐貴	② 2018311021 掛布 栞月
③ 2018311034 能谷 直子	④

➤ 各自の進捗報告

① ゲームを作るためのパーツを作ってみました	② ボールの回転や重力などを主に、Fisica というライブラリを使って学習した。
③ Fisica を使って ボールの回転や重力などを考えた。	④

➤ 各自の次回目標

⑤ 回転を使いこなす	⑥ 複雑なものを作ることに挑戦できるようにしたい。
⑦ 当たり判定や 物体の回転を学ぶ。	⑧

➤ グループの進捗状況

<p>ボールのフラッグゲームを作ることに決めた。</p> <p style="text-align: center;">↑</p> <p>Fisica を使って。</p>

PBL(コンテンツ作成)

第 5 回 進捗報告書

学年: 2	グループ番号: 21
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311012 梅田祐貴	② 2018311034 能谷通子
③ 2018311021 掛布 菜月	④

各自の進捗報告

① 梅田 ボールの補充機能, 一時停止の コードを書いた。	② ピンボールの基本デザインや仕組みを はじめて少し作った。
③ ボールが"ポイント"当たった時の 色変更などを考えた。	④

各自の次回目標

⑤ ゲームのUIみたいなものを決める 点数の実装ができたらいいな 梅田	⑥ もう少しシステムを詰めていきたい。
⑦ ボールの衝突判定を 考える。	⑧

グループの進捗状況

平面でのピンボールの形が出来た ↑ た"いたい。

6/19

PBL(コンテンツ作成)

第 回 進捗報告書

学年: 2	グループ番号: 21
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311012 梅田祐貴	② 2018311034 熊谷直子
③	④

➤ 各自の進捗報告

① スコア表示, 残りボール数をつかった。 残りボールの時はスコアをリセットし ボール数もリセットさせるやつをつかった。	② ボールレベルの羽根を調整してリ セットのシステムを調整した。
③ ボールの中に入ると7-70 羽の機能を 作りはじめた。	④

➤ 各自の次回目標

⑤ こまかい所いろいろ	⑥ ボールレベルのデザイン(障害物)を 考えろ。
⑦ ボールの仕掛けを考えた。	⑧

➤ グループの進捗状況

ボールとレベルの衝突反応を作った。

PBL(コンテンツ作成)

第 回 進捗報告書

7月 3日

学年: 2	グループ番号: 21
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311012 梅田祐貴	② 2018311034 能谷直子
③ 2018311021 掛本 芽月	④

各自の進捗報告

① 少しだけ調整 梅田	② システム面の調整で見た目の変更はなし。
③ コードの中: 見た目をラジカルに色変えした 装束をいれた。	④

各自の次回目標

⑤ 発表準備 梅田	⑥ 発表準備をする。
⑦ 発表の準備	⑧

グループの進捗状況

<p>コピーが追加された。また、衝突時の色変えP.スクリプトも実行できて、完成に近づけた。</p>

PBL(コンテンツ作成)

第 回 進捗報告書

7月 10日

学年: 2	グループ番号: 21
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 梅田 祐貴	② 能谷 直子
③ 掛布 菜月	④

➤ 各自の進捗報告

① 自分達の作ったものを人に説明した。	② 実際にプレイしてもらって出た意見と参考に障害物の位置等を調整した。
③ 各グループの研究発表を見て回って色々な種類のものを見た。	④

➤ 各自の次回目標

⑤ 発表の準備	⑥ 発表を頑張る。
⑦ 発表を成功させる。	⑧

➤ グループの進捗状況

パワーポイントを発表のために準備した。
