

タイピングゲーム ～国名を覚えよう～

ITシステム科 3年 又吉 希望 (Matayoshi Hiromu)・真栄田 碧

概要：タイピングの練習をしながら国名を覚えられるタイピングゲームを作る。

1, 研究の目的

これまで学んできた知識を生かし自分のプログラミングの技術力の向上を目指す。

2, 計画

月	内容
6月	Unityのアップデート、外部、内部設計書の作成
7、8月	中間発表、UnityとC#についての学習
9月	CSVの出力、チュートリアル、タイトル画面の作成
10月	CSVと画像の関連づけ、「ti,chi」などの対応
11月	最終発表のスライド、レジュメ作成
12、1月	最終発表、レポート作成

3, 役割分担

又吉希望

- ・タイピングゲームのプログラムの作成。
- ・遷移先の画面の作成

真栄田碧

- ・CSVファイルの作成。
- ・CSVファイルから問題を読み込むプログラムの作成

4, 成果

- ・画像と問題のマッチング、画面の切り替え
- ・csvファイルから問題の出題
- ・スコアの加算、減算
- ・「cha, tya」「fu, hu」や文字を入力したときに文字数が異なる物「shi, si」などの対応

5, 反省と今後の課題

反省・・・1つ1つの作業に時間がかかり、本来の機能を実装することができなかった。

課題・・・スキップの機能をエンターキーではなくボタンとして実装する。文字を入力して次の問題に行くときにエンターキーで次の問題に行けるようにする。ゲームを完成させる。

6, 参考文献

<https://gametukurikata.com/program/typingsoft>

(Unityで簡単なタイピングソフトを作成する。)

<https://www.sejuku.net/blog/56133>

(【Unity入門】Imageの使い方！UI上に好きな画像を出そう)