

ゼミ B リスト表

主に前半戦

ゼミB	進度	内容	分担
第1回	画像表示まで	DX ライブラリの導入と関数	C
第2回	自分と敵を表示	関数 グローバル変数	C
第3回	自分と敵を動かす	キーを押したときの反応、define	C
第4回	玉を出す(敵弾も)	復習&構造体	B
第5回	たおせる&しぬ (シューティングの完成)	当たり判定	B
第6回	整理	ファイル分割、ヘッダー、extern	A
第7回	グループに分かれて指導		後半戦へ

後半戦

グループの種類	
スクロール	C
ファイル読み込み	B
重力	A

これらの資料はまとめて配布して、

1 年生がそれぞれ詳しく知りたい内容のグループに分かれてもらう

また、これらの内容は前半戦のソースに組み込むのではなく、
新規のプロジェクトから作る。

やり方(前半戦は火、後半戦は木に完成が目標)
さかなしのデータ(第5回時点のデータ)をもとに各班で資料に載せるソースを書き変える ゼミAの資料と同じように Word で資料を作る 管理者(A 班の中から1人)に資料とソースのチェックをしてもらう

A(アルファチーム) : 芦沢、参謀、松田、山本、川上

B(ブラボーチーム) : 藤尾、坂梨、室岡、竹内、市野

C(チャーリーチーム) : 古川、今野、太田、梁