

学籍番号	氏 名	担 当 教 員	テ ー マ		
M24-0162H	渡邊 駿	大曾根 匡 先生	承認印	入学前から情報収集！高校生のための専修大学クイズゲーム制作 —プログラミング担当—	

1. 研究目的

私が専修大学に入学する前、専修大学のホームページを見た経験がある。そのとき、学生目線の情報が少ない印象を受けると同時に、ホームページを見るという操作自体が億劫に感じられた。そこで、冊子やホームページ以外の情報媒体を用い、入学前の高校生に専修大学を知ってもらうシステムを構築したいと考えた。具体的には、ゲーム感覚でクイズを解きながら、専修大学の情報を得られるゲームシステムである。その際、専修大学に通っている学生だからこそ伝えられる情報を提供したいと考える。

2. システム概要

本システムは、専修大学の知識を、遊びながら得ることができるゲームシステムである。そのシステム概要を図1に示す。このシステムには以下の2つの機能をもたせた。

- (1) ゲーム機能
- (2) 保存機能

このシステムの中で、筆者はシステム全般のプログラミングを担当した。

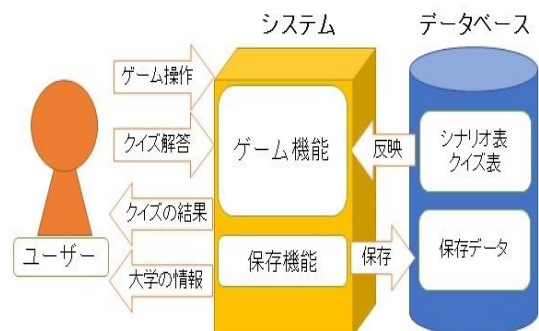


図1 システム概要図

3. プログラムの開発

- (1) ゲーム機能

キャラクタを移動させ、専修大学を模したステージを行動させながら、クイズに答えて専修大学の情報を得て、ゲームのスコアを稼いでいくゲーム機能である。キャラクタの操作には矢印キーを用いた。

ゲームは、シナリオ表を参照しながら進行させ、ステージの移動をしたり、クイズ画面への遷移を行うようにした。そのゲーム画面を図2に示す。

クイズは、クイズ表から問題データを読み込んで出題する。クイズ回答後は、問題の答だけでなく、問題に関連した専修大学の情報を豆知識として提供するように工夫した。

スコアは、ゲーム内での行動やクイズ正答数から算出するようにした。ゲーム結果画面では、スコアとランクを表示させる。そのゲーム結果画面を図3に示す。ランクによって演出が変わる工夫をした。

- (2) 保存機能

ゲームの途中経過を保存データとして記録する機能である。これにより、スタート画面から即座にゲーム再開ができるようになる。

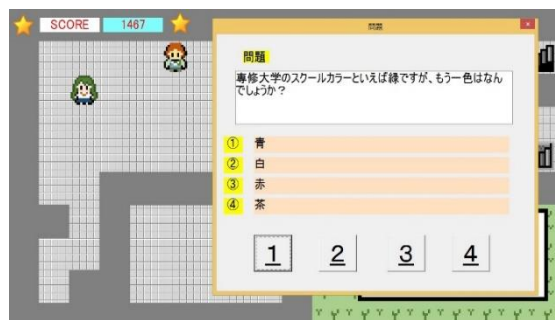


図2 ゲーム画面



図3 ゲーム結果画面

4. 残された課題

- (1) 10号館部分までしか完成していないので、それ以外の号館の部分も制作したい。
- (2) 画面切り替わり時の動作が重いので、もう少し軽く動くようにしたい。

キーワード	専修大学、ゲーム、クイズ、情報収集支援、入学案内、学生、高校生				
種類	システム開発	手法	情報収集支援	データ源	独自収集データ
使用ハード	パソコン	使用ソフト	Excel VBA	使用言語	Visual Basic

