グループ制作のつかいかた

受講生

もくじ

1. 入る
2. グループホームの見方
3. 作って、送る
4. チェックと課題
5. 前の版にもどす
6. カベと床を作る（面の担当）
7. モデルを入れる
8. 片付ける・もどす
9. リーダーの仕事
10. ギャラリー
11. こまったとき

1. 入る

1. ひろばにログインして、「開発ポータル」→「グループ制作」をひらく
2. 自分のグループを選ぶ

ひろばのアカウントで入ります。ひろばにログインしていれば、パスワードを入れなおす必要はありません。

2. グループホームの見方

ところ	できること
エディタを開く	チームのみんなの最新をまとめて、エディタ（TurboWarp）で開く
チーム情報の編集	ギャラリーに出る、ゲームのタイトル・紹介文・遊び方を書く（タイトルはリーダーが決める）
スプライトと担当	チームのスプライトと、それぞれの担当。自分の担当には「あなたの担当」と出る
課題	チェックで見つかった、直したほうがよいところ
乗り越えた記録	これまでに直した課題

スプライトのカードには、ボタンが出ることがあります。

- **タイルを作る**：面のスプライト（面1AD〜面5AD）。タイルメーカーで、カベと床を作って入れる
- **モデルを入れる**：キャラのスプライト。モデル制作で作ったモデルで、見た目を新しくする
- **片付ける**：使わなくなったキャラを、ゲームから外す（あとでもどせる）

スプライトの一覧の最後にある **「新しいキャラ」の「モデルを入れる」** から、モデル制作で作ったキャラを、チームに新しく追加できます。

3. 作って、送る

1. 「エディタを開く」を押す。みんなの最新がまとまって開きます
2. 自分の担当のスプライトを作る・直す
3. できたら、エディタの上の **「送る」** を押す

エディタの上のボタン

ボタン	すること
送る	自分の担当の変更を、チームに届ける
あとで送る	いまは送らずに、ホームにもどる。作業はこのパソコンに残る
送らずにやめる	いまの変更をチームに送らずにやめる。次に開くと、みんなの最新から始まる

- 作業は、このパソコンに自動で保存されています。とちゅうで閉じてしまっても、次に開くと「送っていない変更があります」と出て、続きから作れます
- 送ったあとは、結果の画面で、どのスプライトがチームに届いたかが分かります

4. チェックと課題

送るときに、チームのゲームがこわれないかを自動でたしかめます。

- **赤（止まる）**：送れません。結果の画面に、直す場所が出ます。直して「もう一度送る」を押そう
- **黄（注意）**：送れます。気をつけたほうがよいことです
- **送る前に、たしかめよう**：自分の変更で、仲間のスプライトが受け取っているメッセージを、だれも送らなくなるときに出ます。仲間と相談してから送ろう

課題は、グループホームの「あなたの担当に関係する課題」「いまチームに残っている課題」で見られます。仲間の変更が原因のこともあるので、わからないときはチームで相談しよう。

5. 前の版にもどす

1. グループホームで、自分の担当のカードをクリックする
2. これまでの版が、新しい順に出ます
3. もどしたい版の「この版に戻す」を押す

もどしても、いまの版は消えません。いつでも行ったり来たりできます。もどすと、チームの作品にもすぐ反映されます。次にエディタを開くと、もどした版から始まります。

リーダーと先生は、だれの担当のスプライトでも、カードをクリックして前の版にもどせます。版の一覧には、その版を作った人の名前も出ます。

6. カベと床を作る（面の担当）

1. 自分の面のカード（例：面2AD）の **「タイルを作る」** を押す
2. タイルメーカーが開きます。カベ（カベ1〜5）と床を作る

3. いちばん下の「7. グループのゲームに入れる」で、自分の面が選ばれていることをたしかめて **「このセットを入れる」**

カベ・半分のタイル・床の10このコスチュームが入れかわります。プログラムはそのままです。

7. モデルを入れる

新しいキャラとして入れる

1. スプライト一覧の最後の「新しいキャラ」の **「モデルを入れる」** を押す
2. モデル制作で .bbmodel を読みこみ、「しゅるい（キャラ／アイテム）」を選んで **「グループのゲームに入れる」**
3. 名前の前に、置くための文字と面番号（例：J2）が自動でつきます。あなたの担当になります

空いている文字がないときは、ポップアップでお知らせします。使っていないキャラを片付けてから、もう一度入れよう。

今のキャラの見た目を新しくする

1. キャラのカードの **「モデルを入れる」** を押す
2. モデル制作で作りなおしたモデルを読みこみ、**「グループのゲームに入れる」**

コスチュームは全部、新しいモデルに入れかわります。自分で書いたプログラム・変数・音は残ります。

8. 片付ける・もどす

- キャラのカードの **「片付ける」** で、ゲームから外します。確認が出るので「OK」を押す
- 片付けたキャラは、スプライト一覧の下の **「片付けたスプライト」** に出ます。**「もどす」** で、ゲームにもどせます
- 同じ名前や同じ文字のキャラがもうあるときは、もどせません。その理由が出ます

9. リーダーの仕事

- **担当を決める**：担当が決まっていないスプライトがあると、ホームに出ます。みんなで相談して、担当を選んで「決める」
- **みんなで動作確認できた版にする**：みんなでゲームを動かして、ちゃんと遊べることを確かめたら押す。その版が記録されます
- **ゲームのタイトルを決める**：「チーム情報の編集」で、タイトルを書けるのはリーダーです
- **こわれたスプライトをもどす**：だれかの変更でゲームが動かなくなったら、そのスプライトのカードから前の版にもどせます。もどす前に、担当の子に声をかけよう

10. ギャラリー

- 送ったとき、赤の課題がなければ、チームのゲームが **ギャラリー** に出ます（受講生のみんなが遊べます）
- 受講生ではない人にも公開したいときは、ギャラリーで **一般公開を申請** します。先生が確かめてから公開されます

11. こまったとき

こまったこと	どうする
送ったのに反映されない	自分の担当でないスプライトは、送っても反映されません。「スプライトと担当」で担当をたしかめよう
名前の決まりで止まった	結果に出た理由を読んで、名前を直してもう一度送ろう（チームのルールの3）
ログインの期限が切れた	作業はこのパソコンに残っています。ログインしなおしてから送ろう
まちがえて送ってしまった	自分の担当のカードから、前の版にもどせます
まちがえて片付けた	「片付けたスプライト」の「もどす」でもどせます