運用ガイド（先生向け）

先生向け

もくじ

1. 役割
2. 準備
3. 授業中
4. 名前の決まりと片付け
5. 巻き戻し
6. グループの片付け
7. 公開
8. 検証用アカウント
9. こまったとき

グループ制作を授業で使うための、準備・授業中・こまったときの手順です。しくみの説明は「しくみとデータの流れ」を見てください。

1. 役割

役割	だれ	できること
リード	先生（ひろばのスタッフ）	管理画面（/admin）のすべて。どのグループにも入れる
リーダー	グループの受講生（何人でも）	担当が決まっていないスプライトの担当決め、動作確認できた版の記録、ゲームのタイトル、チームのスプライトのタイル・モデル・片付け、だれの担当のスプライトでも前の版にもどす
メンバー	グループの受講生	自分の担当のスプライトを作って送る

- 受講生は、ひろばのアカウントで入ります（ひろばの student・mentor は受講生、staff は先生になります）。ひろばで止めた人は、12時間以内にグループ制作にも入れなくなります
- リードを増やす・減らすときは、ひろばで staff の役割を付ける・外すだけです。グループ制作の側の作業はいりません

- 管理画面は、グループ制作の右上の「管理画面」から開きます（リードで入っているときだけ出ます）
- 先生のパスワードでのログイン（ `/group?lead=1` ）は、ひろばを通さない予備の入り口です。パスワードの変更は、サーバーのコマンド（ `--set-password` ）で行います

2. 準備

1. **グループを作る**：管理画面の「グループ」で、新しいグループ名を入れて「新設」
2. **メンバーを入れる**：「メンバー」で受講生を選んで「グループに入れる」。リーダーにする人は「リーダーにする」
3. **プロジェクトを登録する**：「プロジェクト（オリジナル sb3）」でエンジンの sb3 を選び「登録して分解する」。スプライトごとに分けて登録されます。ステージは先生の担当になります
4. **担当を決める**：「スプライトと担当」で担当を決める。リーダーが受講生どうしで決めることもできます
    - **面1AD〜面5AD の担当** が、その面の担当です。面の担当が決まっていない受講生は、新しいキャラを作れません
    - ゲームのしくみの部品（地形スプライト・カメラ・かんとく・エディタなど）は、先生の担当のままにします

ゼルダタイプのエンジンについて：面ごとにカベと床を持つ版（面1AD〜面5AD のコスチューム 1〜9 番がカベ・半分、10 番が床）を登録してください。この形でないエンジンには、タイルメーカーからタイルを入れられません。

メンバーをグループから外す・チームを移す

チームを移るとき、入れまちがえたときに使います。管理画面 → グループ → メンバーの一覧で、その子の行の**「グループから外す」**を押します。

- その子が担当していたスプライトは **「担当者未定」** にもどります。スプライトも履歴も消えません。残ったスプライトの担当は、リーダーが決めなおします
- リーダーだった場合は、リーダーからも外れます
- その子が編集中だった作業は閉じられます（送っていない変更は残りません）。外す前に「送る」を済ませてもらってください
- 外された子の画面から、そのグループは見えなくなります
- 別のチームに移すときは、**外す → 移り先のグループで「グループに入れる」** の順にします。2つのグループに同時に入っていると、担当の面がどちらのものか分からなくなります

3. 授業中

- 受講生は「エディタを開く」→ 作る →「送る」をくり返します。送るたびに、チームの作品がまとめなおされ、チェックされます
- 赤の課題がない状態で送られると、その版が **自動健全版** として記録され、ギャラリーの作品も新しくなります
- みんなで遊んで確かめたら、リーダー（または先生）が **「みんなで動作確認できた版にする」** を押します。発表会などは、この版を使うと安心です

4. 名前の決まりと片付け

- マップに置くキャラ・アイテムの名前は「置くための文字＋面番号＋名前」（例：J2ゆうしゃ）です。サーバーがこの決まりを守らせます（くわしくはチームのルール）
- 使える文字は、エンジンのリスト（とくせいID一覧・カテゴリ一覧・カテゴリ開始・カテゴリ個数）から読みとります。ゼルダタイプでは、キャラ J〜R、アイテム S・T・V・W・X・Y・Z
- 受講生は自分の面の番号だけ、リーダー・先生は 0〜5 を使えます
- 空きがないときは、使っていないキャラを **片付ける** と空きます。片付けたスプライトは、担当者・リーダー・先生が **もどせます**
- エンジンの敵（K0スパイダなど）は、スクリプトの中で「自分の名前」に名前を直接書いています。これをまねて新しいキャラを作るときは、その1か所を新しい名前に書きかえるよう教えてください

5. 巻き戻し

したいこと	どこで
1つのスプライトを前の版にもどす	グループホームのそのスプライトのカードから（担当者は自分のもの、リーダーと先生はどのスプライトでも）
チーム全体を、ある時点にもどす	管理画面の「復帰点・巻き戻し」で「この時点に全員戻す」（非常ボタン）

- 復帰点は、起動・更新・動作確認・巻き戻し・夜間のたびに記録されます。赤・黄の課題の数も見られます
- 全体の巻き戻しも、新しい版として記録されるので、もどす前の状態に、もう一度もどせます

6. グループの片付け

- 講座が終わったグループは、管理画面で「このグループを片付ける」。受講生の一覧から消え、開けなくなります
- 履歴・課題・作品は消えません。「戻す」で元にもどせます

7. 公開

- 送った作品（赤の課題がないもの）は、ログインした受講生が見られる **ギャラリー** に出ます
- 受講生ではない人にも見せる **一般公開** は、申請（作品はリーダー、モデル・曲は作った人）→ 先生がギャラリーで確かめて承認、の順です。承認した時点の版が公開されます。取り下げもできます

8. 検証用アカウント

リーダーやメンバーの画面を、先生が自分で確かめるためのアカウントです。

1. 管理画面の「検証用アカウント」で、名前と PIN を入れて「作る」。PIN を忘れたときは、同じ欄の「PINを見る」「PIN再設定」で確かめられます
2. グループに入れ、必要ならリーダーにする
3. 別のブラウザで `/group?lead=1` を開き、名前と PIN で入る

ブラウザごとにログインが分かれるので、Chrome（先生）・Safari（リーダー役）・別のブラウザ（メンバー役）のように並べて確かめられます。

9. こまったとき

こまったこと	確かめること
受講生が入れない	ひろばで止まっていないか。グループのメンバーに入っているか
送ったのに反映されない	そのスプライトの担当が、その受講生か（ほかの人の担当は反映されない）
新しいキャラを作れない	面の担当が決まっているか。その面の文字に空きがあるか
タイルを入れられない	面のスプライトが「カベ1〜床」のコスチュームを持つエンジンか
チームの作品がこわれた	「緊急時の対応」の手順で。急ぐときは「復帰点・巻き戻し」で、動作確認済みか赤が 0 の時点にもどす
片付けたスプライトがもどらない	同じ名前・同じ文字のスプライトがもうないか（あれば、そちらを片付けてから）
チームを移った子の前のスプライトがじゃま	前のグループから「グループから外す」をしたか（担当者未定にもどる）。いらなければリーダーか先生が片付ける