

デジタルコンテンツ 1 企画書

<メンバー>

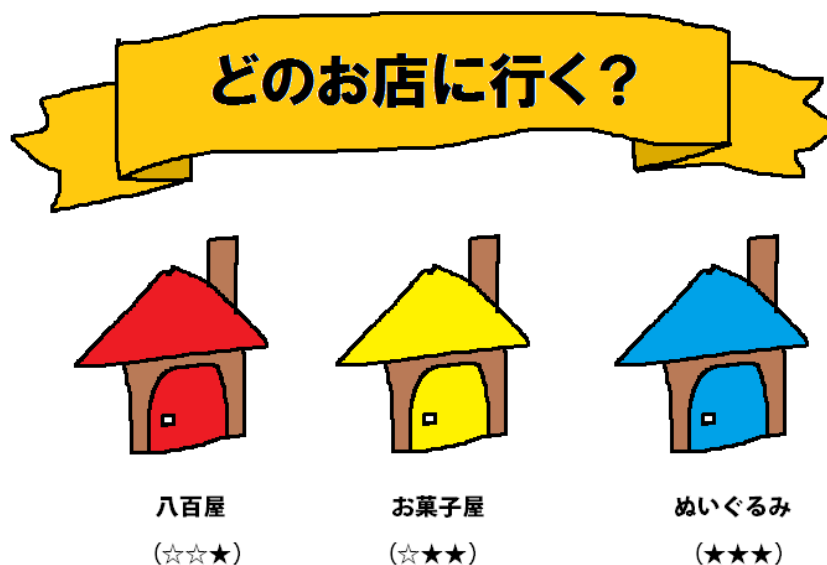
- ・ 5412086 湯浅日夏子
- ・ 5412070 鈴木智紗子
- ・ 5412035 能登瞳

<企画コンセプト>

買い物シュミレーションゲーム

<企画概要>

プレイヤーが予算内に買い物をするゲーム。その際、消費税 8% も考える。
まず、お店が 3 つある。プレイヤーは 3 つのお店から 1 つのお店を選ぶ。



- ・ 八百屋…レベル 1
- ・ お菓子屋…レベル 2
- ・ ぬいぐるみ屋…レベル 3

入りたいお店をクリックし入店。お店に入ると、商品が並んでいる。買わなければならない商品を「買い物リスト」として表示。予算と制限時間も設ける。買う商品をクリックすると、画面下の買い物かごに入る。購入ボタンをクリックしたらゲーム終了で買ったものの計算が始まる（最後に消費税 8% が加えられる）。

買いもののリスト

- ・ トマト
- ・ きゅうり
- ・ ピーマン

今回の予算

500円

残り時間

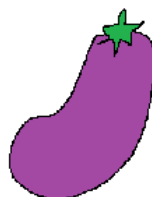
0 : 50

購入

この中から選んでね



100円



50円



150円



50円



400円



50円



250円



100円

買い物カゴ



200円

「レベル 1」八百屋

対象：小学校低学年

商品の値段：商品の値段を、100 円や 150 円のような簡単な数字

予算：500 円

制限時間：30 秒

ゲームクリアの条件：買い物リストがそろえられた、制限時間内、予算内に購入できたとき

ゲームオーバーの条件：買い物リストの商品を買えていない、予算や制限時間をオーバーしたとき

「レベル 2」お菓子屋

対象：小学校低中学年

商品の値段：100 円などの簡単な数字と、180 円や 270 円のような少し複雑な数字のミックス

予算：2000 円

制限時間：60 秒

ゲームクリアの条件：買い物リストがそろえられた、制限時間内、予算内に購入できたとき

ゲームオーバーの条件：買い物リストの商品を買えていない、予算や制限時間をオーバーしたとき

「レベル 3」ぬいぐるみ屋

対象：小学校高学年

商品の値段：すべての商品の値段が 113 円や 257 円のような複雑な数字とする。

予算：5000 円

制限時間：100 秒

ゲームクリアの条件：買い物リストがそろえられた、制限時間内、予算内に購入できたとき

ゲームオーバーの条件：買い物リストの商品を買えていない、予算や制限時間をオーバーしたとき

レベル 3 は、細かい計算というよりも概算の能力向上をはかり、瞬時に概算できる力を身に着ける。

ゲームクリアしたときのみ、購入金額と予算の誤差を表示する。
ゲームオーバーのときは、「ゲームオーバー」と表示。

<作品の目的>

小学生が頭を使いながら楽しく計算できるゲーム

消費税が 8%になったので、8%の面倒な消費税計算も身につく！

<作品構想>

- ・ 目的は消費税計算だが、それまでの買い物時の計算や予算を決定することで、より計算する場面を増やす
- ・ 難易度の違うゲームを用意する

<作品の独創的な点>

- ・ 消費税が 5%から 8%に増税した今、最新の消費税計算
- ・ 指定された商品を買物かごに入れていく既存のゲームに計算することを加えた。商品の指定だけでなく予算を設け、商品の合計金額、その金額に対する消費税を計算し、予算を上回らないよう、また予算をぎりぎりまで使うような商品選びをすることで計算力を高める

<制作計画>

■制作分担

- ・ 湯浅…商品クラス
- ・ 鈴木…買い物かごクラス
- ・ 能登…絵の作画

残り時間クラス

会計クラス

■制作スケジュール

6 月中期

個人で担当のクラスを作成

6 月後期

各個人で作成したクラスや関数を 1 つのプログラムにまとめる。

バグの修正

7 月初期

さらなる改善