??

Timmyの伝説に新たな機能を追加し、よりも面白くする!

例えば　…

- HP回復アイテムを実装
- 罠を作成（消えるプラットフォーム　→穴に落ちる）
- ドアを実装
  - 定めたコインの数がないと開かない
  - また、レバーを引くと開く
- HPゼロのときに、倒れるアニメーションを再生し、ゲームオーバーする
- 宝箱を開くと、コイン　10個が飛んで出てくる
- サウンドを追加（アイテムを拾うとき、宝箱を開くとき）
- 移動プラットフォームを実装
- ボールを投げ、ゾンビを倒す
- その他の好きな機能（自由）

???

- 1つの機能を実装すると：合格（最低限）
  - 難しいことを頼んでいない!
  - 自分のスキルレベル　に合わせて　適切な機能　を選択し、　実装 してください。
- 2つ以上の機能、または複雑な機能を実装すると：点数向上
- 基本として、授業の時間で実装するべきが、自宅で完成度を高めたいなら問題ない
- 一人でやるべき（お友達からコピーするのは　NG）
  - ネット、教科書、資料、今まで作ってきたプログラムを参照しても　OK
  - ただし、AI（ChatGPT、Geminiなど）は　NG
- ネットで見つけたスクリプトのコピーペーについて
  - 当然、　把握せずにコピーしないでください
  - プログラムの動きを解析し、分かれば、使っても　OK
  - 説明してほしいなら、先生を呼んでください。
- それでも進まないなら、先生に聞いても　OK（ヒントを出す）

??

提出するのは、プロジェクトの　以下のフォルダのみ：

- Assets
- Packages
- ProjectSettings

また、「変更点　.txt」を作成し、何を変えたのかを説明してください（速く見つけるため）

例： Timmyが玉を打ち、攻撃できるようになった（スクリプト： ○○.cs）

この３つのフォルダと「変更点 .txt」を ZIPファイルに圧縮し、提出フォルダにコピーしてください。

Revision #2
Created 2026-05-20 01:12:54 UTC by Menendez Francisco
Updated 2026-06-02 06:49:04 UTC by Menendez Francisco