

プロトタイピングを通じて論理的思考を学ぶ迷路作成キット

— 未来の迷路キット A mazeing!! maker —

坂元律矛(名古屋工業大学情報工学科)

AMAZEING!! MAKER™

遊んで、作って、考えて。

未来の迷路キット【アメイジングメーカー】

A mazeing!! maker™は子供から大人まで、誰でも簡単に迷路を作り上げることができる迷路作成キット。迷路を**遊び・作り・考える**過程で浮上する様々な問題の原因を突き止め、部分ごとにデバッグを重ね、修正し、完成を目指すことで、論理的思考を養うことができる。

GIMMICK

SWITCH DOOR

ONE SWITCH DOOR
スイッチを1つ押すと開くドア

TWO SWITCHES DOOR
スイッチを2つ押すと開くドア

EXCLUSIVE SWITCH DOOR
開けるスイッチと閉めるスイッチがある排他的ドア

TURN FLOOR

LEFT CENTER RIGHT SWITCH
左・真ん中・右スイッチを押すとそれぞれの状態へ回転する

WALL PATTERN
壁のパターンを自由に組み替えられる

FREELY SELECTING SIZE
2マス四方はもちろん3マス四方も

RULE

RESOLVABLE
ゴール可能な迷路を作るべし

LINK
スイッチの色とギミックの色をリンクさせるべし
白スイッチは回転床に

AVAILABLE SIGN
光っているスイッチのみギミック作動

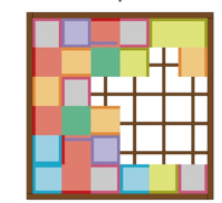
NON-RANDOMIZED
スイッチやギミックにランダム性はなくスイッチを押した場合の処理は決定されているものとする

DEAD-END
詰み要素を認めるかどうかは自由詰みを禁止すると難易度が上がる

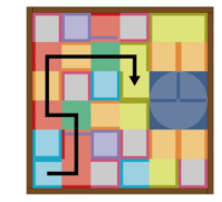
HOW TO CREATION



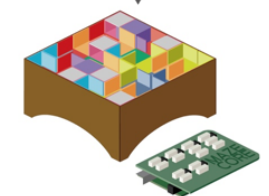
ASSEMBLING
まずはブロックを組み立てる



PACKING
続いてブロックを詰める



DEBUGGING
ゴールできるかテストする



CONNECTING
マイコンとブロックを接続

PROTOTYPING
完成するまで繰り返す