

YBG 操作マニュアル

ゲーム開発者向け 基本部分

YBG2010X用 2010年8月版

Copyright © 2005-2010 Yokohama National University. All rights reserved.

目次

1	基本操	作	3
1.1	L 注意	事項	4
1.2	2 各部	の名称と機能概要	5
1.3	3 ログィ	イン/ログアウト	6
	1.3.1	ユーザ登録	6
	1.3.2	ログイン	6
	1.3.3	ログアウト	8
2	ゲーム	を開発する	9
2.1	L ゲー、	ムの登録/更新/削除	10
	2.1.1	ゲームの新規登録	10
	2.1.2	ゲームの更新 と履歴	17
	2.1.3	ゲームの削除	19
2.2	2 開発	したゲームの動作確認	21
	2.2.1	開発したゲームの動作確認のための操作方法(全ラウンド実行)	21
	2.2.2	ゲームの実行結果の内容確認	24
	2.2.3	開発したゲームの動作確認のための操作方法(1ラウンド実行)	27
3 /	ゲームを	実行する	
3.1	し プレ	ーヤの登録	35
3.2	2 プレ	ーヤとしてのゲーム実行	38
3.3	3 新規	プレーヤの登録	40
4	セッション	情報管理	41

1 基本操作

本章では、YBG を利用する際の各機能の概要と操作手順について説明します。

1.1 注意事項

YBG を利用にあたって、以下の点に注意してください。

マウス操作について

ブラウザでの操作は、基本的にシングルクリックで行います。ダブルクリックを行うとサーバ内部 で2重にプログラムが動作する弊害も起こり得ますので注意してください。

ログアウトについて

YBG ではWeb ブラウザをユーザインタフェースとして利用している為、ログアウトしないで別のサイトに接続してしまうことが予測されます。セキュリティを確保するためにも利用後は必ずログアウトしてください。

ネットワーク負荷によるエラーが発生した場合

Web ブラウザで YBG にアクセスしていると Web ブラウザ上に"ページを表示できません"のメッ セージが表示され、アクセスが切断される場合があります。ネットワークに高い負荷がかかってい る可能性がありますので、Web ブラウザの再読み込みを行うか、同じ手順を繰返してください。

1.2 各部の名称と機能概要



上フレーム・・・・YBG にログイン中のユーザの情報を更新する際に使います。

左フレーム・・・・YBG の各機能を利用する際に使います。

右フレーム・・・・各機能で必要な入力など、主要な処理を行う際に使います。

1.3 ログイン/ログアウト

1.3.1 ユーザ登録

YBG を利用するには、システム管理者またはワールド管理者によるユーザ登録が必要です。 YBG では、ユーザ登録はシステム管理者またはワールド管理者が行うことを想定しています。その 為、ユーザ登録に関しては、システム管理者またはワールド管理者にお尋ねください。

1.3.2 ログイン

以下の方法で YBG にログインください。

≪操作可能条件≫

ワールド管理者からYBG用のユーザIDとパスワードとワールド名を入手する必要があります。

≪操作手順≫

- 1. WebブラウザでYBGのURL(http://ybg21.jp/ybg3.1)を指定します。
- 2. ログイン画面が表示されます。

② YBG ログイン - Microsoft Internet Explorer	
ファイル(E) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(T) ヘルブ(H)	AT
🔇 戻る • 🕥 · 💌 🗟 🏠 🔎 検索 🌟 お気に入り 🚱 🔗 🌺 🗃 • 🔜 🦓	
アドレス(D) http://ybe21.jp/ybe3.0/	Note Set S
Yokohama Business Game	
ロヴイン	
VBGヘログインする方は 下にユーザ ID、パスワードを入力し、ログ インボタンを押下してください。	
ユーザ ID	
パスワード	
ワールド ワールドが選択されていません 💌	
ログイン リセット	
バスワードを忘れてしまった方は下のリングをクリックしてください。 バスワードを忘れてしまった方はごちら	
ybg version:3.0	

- 3. ログイン画面において、「ユーザID」、「パスワード」、「ワールド」を入力します。『ログイン』ボタ ンをクリックする事によりYBGへログインできます。誤ったユーザIDやパスワードを入力したり、 誤ったワールドを選択した場合は、エラーメッセージが表示されます。正しい値を入力し直して ください。
- 4. 正常にログインできた場合、以下の画面が表示されます。



1.3.3 ログアウト

以下の方法でログアウトができます。

≪操作可能条件≫

特になし

≪操作手順≫

- 1. 上フレームのリンク「ログアウト」をクリックします。
- 2. ログアウトの確認画面が表示されます。

🕘 YBG: logined as < 横;	浜 太郎> - Microsoft Internet Explorer	
ファイル(E) 編集(E) 表示	:W お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(H)	
😋 戻る 🔹 🕥 🕤 💌	🛃 🏠 🔎 検索 🌟 お気に入り 🤣 🎯 - 🧾 🦓	
アドレス(D) http://ybg21.j	ip/ybg3.0/index.cgi?_id=XXXXX&_mode=default	🔽 🄁 移動 リンク 🎽
Yokohama Busines	55 GATHO ユーザ :横浜 太郎 さん → <u>トップ</u> → <mark>フロフィールの変更</mark> → <u>ログ・クレバスワードの変更</u> → <u>ログアウト</u>	
田名書の構美国立大学	<u>⊦∍</u> ₇ > ログアウト	
<u>サ小管理</u>	ログアウトしますか?	
	[キャンセル]	
		ybg version:3.0
<u>a</u>		インターネット

- 3. ログアウトする場合は、『ログアウト』ボタンをクリックします。ログアウトされて、YBGのログイン画 面が表示されます。
- 4. ログアウトをキャンセルする場合は、『キャンセル』ボタンをクリックするか、リンク「トップ」をクリッ クします。ログアウトをキャンセルすると、ログイン後の画面が表示されます。

2 ゲームを開発する

本章では、ゲームを開発するにあたって必要な操作手順について説明します。

2.1 ゲームの登録/更新/削除

2.1.1 ゲームの新規登録

ここでは、ゲームを新規に開発して YBG に登録する方法について説明します。

≪操作可能条件≫

ゲームを開発するには、予めテンプレートを YBG に登録しておく必要があります。

≪操作手順≫

1. 左フレームからログイン時に選択したワールド名と同じ名前のリンクをクリックします。



2. 次に左フレームからリンク「ゲーム開発」のリンクをクリックします。

叠 YBG: logined as <視浜 太郎> - Microsoft Internet Explorer						
ファイル(E) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(D) ヘルブ(H) 🥂 🧗						
Ġ 戻る 🔹 🌔 🔹 🖹	📓 🏠 🔎 検索	: 🧙 お気に入り 🚱 🔗 🍑	🖻 • 🗾 🔏			
アドレス(D) http://ybg21.jp	o/ybg3.0/index.cgi?_id=X	XXXX&group=xxxxx		🖌 🄁 移動	リンク ※	
Yokohama Busines	s Gamo ユーザ → E코ズ	:横浜 太郎 さん → <u>プロフィールの変更</u> → <u>ログインパスワー</u> ト	<u><の変更 > ログアウト</u>			
<u>…ワールドホーム</u>	トップ > <u>ワールド 田名</u>	<u>第9構派国立大学</u> >ビジネスゲームの)開発			
· x>xxz=-	全ゲーム 1 件中 1 - : <u>[1-1]</u>	1 件目を表示				
<u>» メッセージの投稿</u>	# ゲーム名	最終更新日時	作成日時	罰発 実施 削除		
> ビジネスゲーム	1 Bakery	2005年 06月 17日 10:48:47	2005年 06月 17日 10:48:47	開発 実施 削除		
<u>» ゲーム開発</u>				新規ゲーム作成		
<u>» セッション管理</u>						
<u>» ゲームへの参加</u>						
				ybg versic	n:3.0	
					~	
e				🔮 ብンターネット		

3. YBGに新規にゲームを登録する場合は、『新規ゲーム作成』ボタンをクリックします。

🕘 YBG: logined as <横;	兵 太郎> - Microsoft Internet Explorer	
ファイル(E) 編集(E) 表示	W お気に入り(A) ツール(T) ヘルブ(H)	
🔇 戻る 🔹 🕥 🕤 🖹	📓 🏠 🔎 検索 🌟 お気に入り 🤣 🔗 - 🌺 國 - 🔜 🖓	
アドレス(D) http://ybg21.jp	o/ybg3.0/index.cgi	🔽 🄁 移動 リンク 🌺
Yokohama Busines	ま Gamo - ユーザ - 棟浜 太郎 さん - > <u>トンズ > フロフィールの変更 > ログインパスワードの変更 Dグアウト</u>	
<u>…ワールドホーム</u>	トップ > <u>ワールド 田名夢登場浜国立大学</u> > ビジネスゲームの開発 > 新規ゲーム開発	
> x2//x===	新規ビジネスゲームの開発を行ないます。以下の情報を入力して、送信ボタンを押 してください。	
<u>» メッセージの投稿</u>		
・ビジネスゲーム	ゲーム名 (東奈半角で20文字以内で入力してください。) Bakery	
<u>» ゲーム開発</u>	ゲームのテンブレートを選んでください bakery.t v	
<u>» セッション管理</u>	送信 [リセット]	
<u>» ゲームへの参加</u>		
		ybg version:3.0
54		S () 5 4 1
C		S 109-495

4. 「ゲーム名」入力欄にYBGに登録するゲーム名を入力し、テンプレート登録機能で登録したテ ンプレートを選択し、『送信』ボタンをクリックします。

※ゲーム名には登録済みのゲーム名は使用できません。

🕘 YBG: logined as < 横;	兵 太郎> - Microsoft Internet Explorer	
ファイル(E) 編集(E) 表示	◎ お気に入り(④) ツール(① ヘルプ(巴)	A.
🔇 戻る 🔹 🕑 🕤 🖹	🛃 🏠 🔎 検索 🌟 お気に入り 🤣 😥 😼 🔟 🛛 🛄 🍇	
アドレス(D) http://ybg21.jp	p/ybg3.0/index.cgi	For the second secon
Yokohama Busines	生 ーザ 横浜 太郎 さん 	
<u>…ワールドホーム</u>	トップ > ワールト 田名夢@横浜国文大学 > ビジネスゲームの開発 > 新規ゲーム 開発	
> xynx==-	下記の情報で新規ゲームを登録します。よろしいですか?よろしければ送信ボタン を、再編集する場合は再編集ボタンを押してください。	
<u>» メッセージの投稿</u>	ゲーム名 Bakery	
> ビジネスゲーム	ゲームテンプレート bakery_t	
<u>» ゲーム開発</u>	送信	
<u>» セッション管理</u>		
<u>» ゲームへの参加</u>		
		ybg version:3.0
ê		💟 🔮 ४२४-२७४ 🤢

- 5. 上記4で『送信』ボタンをクリックすると、確認画面が表示されます。ゲーム名及び選択したテン プレートに誤りがない場合は、上記画面の『送信』ボタンをクリックします。 ゲーム名及びテンプレートを修正する場合は、『再編集』ボタンをクリックするか、画面上部のリ ンク「ビジネスゲームの開発」をクリックしてください。
- 注) この時,下記のエラーメッセージが表示されることがありますが,正常終了している場合が 多いので,ゲーム開発メニューを確認してみてください.

・ゲームデータディレクトリの作成に失敗しました管理者にお問い合わせください.

上記5で『送信』ボタンをクリックすると、以下の画面が表示され、画面内に選択したテンプレートの ソースコードが表示されます。ゲーム(ソースコード)の修正は本画面で行います。

※但し、ゲーム(ソースコード)を修正してもテンプレートの更新は行いません。



 画面のゲーム(ソースコード)をYBGに登録するには、『送信』ボタンをクリックします。
 YBGではソースコードの構文チェックを行います。ソースコード中に構文エラーがある場合は 次のような画面が表示されます。ライン番号のソースコードを確認して誤りを修正し、再度、 『送信』ボタンを押してください.

🚰 YBG: logined as <積;	兵 太郎> - Microsoft Internet Explorer		
ファイル(E) 編集(E) 表示	(⊻) お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(H)		-
🔇 戻る 🔹 🕑 - 💌	🗟 🏠 🔎 検索 🌟 お気に入り 🤣 🎯 🦂 🍓 🔟 🕒 🥸		
アドレス(D) http://ybg21.jj	p/ybg3.0/index.cgi	🗸 🄁 移動	リンク ※
Yokohama Busines	は G Gamme - ユーザ ノ根浜 大郎さん → トップ → <u>ブロフィールの東東 → ログインパスワードの東東 → ログア外</u>		
<u>.:: ワールドホーム</u>	トップ > <u>ワールド 田名書登機派国立大学</u> > <u>ビジネスゲームの開発</u> > 開発 ゲーム:Bakery		
→ <i>メンバメ</i> ニュー	以下のエラーがあります。エラーを確認して、再編集ボタンを押してください。		
	line(22): max-team にチーム数の定義がありません。		
<u>» メッセージの投稿</u>	line(23): max-round にラウンド数の定義がありません。		
> ビジネスゲーム	line(24): 最大チーム数が不明です。 line(28): 最大ラウンド数が不明です。		
<u>» ゲーム開発</u>	line(114): 114行目からの命令文中に様文エラーがあります。		
<u>» セッション管理</u>	. line(116): 鶴高電奈 以不正です。 line(142): 雪入金 は不正です。		
» ゲームへの参加	line(154): 生産特ち数 は不正です。		
<u></u>	line(154): 材料価格 は不正です。		
	line(154): 153行目からの命令文中に報文エラーがあります。		
	line(156): 固定安査 は不正です。		
	line(156): 固定安査 は不正です。		
	line(156): 155行目からの命令文中に様文エラーがあります。		
	line(157): 固定突走 は不正です。		
	line(157): 156行目からの命令文中に様文エラーがあります。		
	line(161): 資本負債合計 は不正です。		
	line(161): 160行目からの命令文中に補文エラーがあります。		
	line(240): " 究差の" には未定義の命令が会まれています。		
	line(247): " 茨志・負貨の事 "には未定義の命令が会まれています。		
			~
é		🥥 インターネット	.:1

7. ゲーム(ソースコード)に構文エラーが1件も無くなった場合は、以下の画面が表示されます。



8. 上記画面の『送信』ボタンをクリックし、以下の画面を表示します。

🗿 YBG: logined as <横;	浜 太郎> - Microsoft Internet Explorer	
ファイル(E) 編集(E) 表示	◎ お気に入り(4) ツール(1) ヘルプ(H)	At 1997
🔇 戻る 🔹 🕥 🗉 💌	🗟 🏠 🔎 機索 🧙 お気に入り 🤣 🔗 - 嫨 🔟 - 📜 🆓	
アドレス(D) http://ybg21.j	p/ybg3.0/index.cgi	No. 10 No.
Yokohama Busines	ユーザ:横浜 太郎 さん 	
<u>…ワールドホーム</u>	<u>トップ > ワールド 田名謬登機浜国立大学</u> > <u>ビジネスゲームの開発</u> > 開発 ゲーム :Bakery	
> xyxx=-	ビジネスゲーム, Bakery の情報を設定します。下に必要事項を記入し、送信ボタ ンを押してください。	
<u>» メッセージの投稿</u>		
. Colores I.	このゲームの説明、情報を書いてください。	
・ビジネスケーム	~~	<u>^</u>
<u>» ゲーム開発</u>		
<u>» セッション管理</u>		
» ゲームへの参加		
		~
	送信	
		ybg version:3.1
2		💌 🔿 🔿 לי לי ג'
e		- T J ダニネット 🔡

9. 登録するゲームの説明を入力し、『送信』ボタンをクリックし、YBGにゲームを新規登録します。

🕘 YBG: logined as <横;	浜 太郎> - Microsoft Internet Explorer	
ファイル(E) 編集(E) 表示	M お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(H)	A.
🔇 戻る 🔹 🕥 🗉 💌	🗟 🐔 🔎 検索 🌟 お気に入り 🥝 🔗 🍓 🔟 - 🛄 🦓	
アドレス(D) http://ybg21.jj	p/ybg3.0/index.cgi	Note Note Note Note Note Note Note N
Yokohama Busines	は 8 値の1070 - ユーザ :横浜 太郎 さん 	<u>A</u>
<u>…ワールドホーム</u>	トップ > <u>ワールド 田名夢を横浜国立大学</u> > <u>ビジネスゲームの開発</u> > 開発 ゲーム:Bakery	
> x2/1x==	ビジネスゲーム,Bakery の情報を以下のように設定します。よろしければ逆信ボ タンを押してください。 再編集する場合は、 再編集ボタンを押してください。	
<u>» メッセージの投稿</u>	- - このゲー / 1の1198日、1株部	
> ビジネスゲーム	ペーカリーゲーム	
<u>» ゲーム開発</u>		
<u>» セッション管理</u>		
<u>» ゲームへの参加</u>		
	送信」「再編集」	
		ybg version:3.1
é		🎱

10. ゲーム(ソースコード)が正常に登録されると、以下の画面が表示されます。



2.1.2 ゲームの更新と履歴

開発中のゲームを更新する手順について説明します。

≪操作可能条件≫

特になし。

≪操作手順≫

1. ゲームの新規登録と同様の手順で以下の画面を表示します。

🕘 YBG: logined as < 禮;	浜 太郎>-Microse	oft Internet Explorer		
ファイル(E) 編集(E) 表示	(业) お気に入り(A) ツ	ール① ヘルプ田		A 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997
😋 戻る • 🕥 - 💌	🗟 🏠 🔎 検索	幸 🬟 お気に入り 🚱 😒・ 🌺	🛛 🕶 - 🔜 🦓	
アドレス(D) http://ybg21.jp	p/ybg3.0/index.cgi?_id=>	0000(&group=xxxxx		🔽 🔁 移動 リンク 🎽
Yokohama Busines	<i>S Game</i> ユーザ ・ビス	:横浜 太郎 さん > <u>プロフィールの変更 - > ログインパスワー</u>	-ドの変更 > ログアウト	
<u> ルドホーム</u>	トップ > ワールド田名	<u>暮@横浜国立大学</u> >ピジネスゲーム(の開発	
> x>xxz===	全ゲーム 1 件中 1 - <u>「1-1</u>]	1件目を表示		
<u>» メッセージの投稿</u>	# ゲーム名	最終更新日時	作成日時	
・ビジネスゲーム	1 Bakery	2005年 06月 17日 14:18:54	2005年 06月 17日 13:53:37	開発 志建 削除
<u>» ゲーム開発</u>				新規ゲーム作成
<u>» セッション管理</u>				
<u>» ゲームへの参加</u>				
				ybg version:3.1
1				インターネット

注: YBG2010Xでは、ゲーム更新の履歴が残るようになっています.

						,	
# ゲーム名	最終更新日時	作成日時	開発者	開発	実行	削除	履歴
1 oda	2010年 05月 26日 16:04:38	2010年 05月 26日 16:03:38	白井宏明	開発	実行	削除	履歴
2 miniP	2010年 08月 10日 12:41:10	2010年 02月 03日 15:23:33	白井宏明	開発	実行	削除	履歴
						<u> </u>	—/

2. 上記画面から更新の対象となるゲームのリンク「開発」をクリックします。

3. ソースコードの編集画面が表示されます。



4. 新規登録時と同様にゲームの修正が完了したら、『送信』ボタンをクリックします。



- 5. 更新対象となるゲームが既にセッションが作成済みでプレイヤーによる意思決定も入力済みの場合、ラジオボタンの「削除する」をチェックしてから『送信』ボタンをクリックしてください。 但し、プレイヤーによる意思決定が入力済みでも、修正したゲーム(ソースコード)が画面表示等のモデル計算ロジックとは関係ない箇所の修正であれば、ラジオボタンの「削除しない」を選択してから『送信』ボタンをクリックすることで、進行中のゲームのデータを残すことができます。
 - (重要)→新規にゲームを開発した場合は、「削除する」をチェックしてください。そうしないと、 テンプレートのゲームの初期値が残ってしまい、新規ゲームに影響をあたえる場合 があります。
- 6. これより先の手順はゲームの新規登録と同じ手順となります。
- 7. ゲーム開発の履歴として, 過去5回分までのソースコードが保存されます. 必要に応じてソースコードを表示し, コピーして再利用することができます.

2.1.3 ゲームの削除

ゲームを削除する手順について説明します。

≪操作可能条件≫

特になし。

≪操作手順≫

1. ゲームの新規登録と同様の手順で以下の画面を表示します。

🔄 YBG: logined as <横浜 太廊> - Microsoft Internet Explorer 🛛 🗐 🔲 🔀				
ファイル(E) 編集(E) 表示(
😋 戻る 🔹 🕥 🕤 💌	🛃 🏠 🔎 検索 🌟 お気に入り 🤣 🎯 - 🍑 🚳 - 🔜 🖄			
アドレス(D) http://ybg21.jp	/ybg3.0/index.cgi?_id=>00000&group=>>>>>	💌 🔁 移動 リンク 🌺		
Yokohama Busines	S Canno ユーザ :横浜 太郎 さん → Evz → 2 <u>123~</u> ルの変更 → <u>12~小パスワードの変更</u> → <u>127~</u> 外	·		
<u></u>	ト <u>ップ</u> > <u>ワールド 田名夢登機派国立大争</u> > ビジネスゲームの開発			
-===	全ゲーム 1 件中 1 - 1 件目を表示 [<u>1-1]</u>			
<u>» メッセージの投稿</u>	# ゲーム名 最終更新日時 作成日時	開発 実施 削除		
・ビジネスゲーム	1 Bakery 2005年 06月 17日 14:18:54 2005年 06月 17日 13:53:37	開発 支施 削除		
<u>» ゲーム開発</u>		新規ゲーム作成		
<u>» セッション管理</u>				
<u>» ゲームへの参加</u>				
		ybg version:3.1		
		~		
1		🥥 インターネット 🤢		

- 2. 上記画面から削除対象となるゲームのリンク「削除」をクリックします。
- 3. 確認画面が表示されます。

④ YBG: logined as <補	近 太郎>-Microsoft	Internet Explorer	
ファイル(E) 編集(E) 表示	(⊻) お気に入り(<u>A</u>) ツール	(D) VIT(H)	
🔇 🕫 • 🕥 · 💌	📓 🏠 🔎 検索	📩 გულები 🤣 🤡 🌚 🖌 🔜 🖏	
アドレス(D) 5/ybg3.0/inde	x.cgi?_id=)0000(&group=xxx	xx	Note: N
Yokohama Busines	<i>SS Gamo</i> ユーザ :横 → <u>トッ</u> ズ →	浜 太郎 さん ブ <u>ロフィールの変更 > ログインパスワードの変更 > ログアウト</u>	<u> </u>
<u>…ワールドホーム</u>	トップ > ワールド田名夢@	<u>機派国立大学 > ビジネスゲームの開発</u> > ゲームの削除 :Bakery	
> xyxx==-	下記のゲームを削除しま ださい。	す。よろしいですか?よろしければ、送信ボタンを押してく	
<u>» メッセージの投稿</u>	12 I M		
→ ビジネスゲーム	登録日時	Bakery 2005年 06月 17日 13:53:37 だったの特徴 詳問	
<u>» ゲーム開発</u>	ペーカリーゲーム		
<u>» セッション管理</u>			
<u>» ゲームへの参加</u>			
	送信		
			ybg version:3.1
25			
e			ジ 1 ノダーイット

- ゲームを削除する場合は、『送信』ボタンをクリックします。
 削除を止める場合は、ブラウザの『戻る』ボタンか、左フレームの機能のリンクをクリックします。
- 5. 削除が正常に終了した場合、以下の画面が表示されます。

🕘 YBG: logined as <横刻	浜 太郎>-MicrosoftInternetExplorer	
ファイル(E) 編集(E) 表示(◎ お気に入り(色) ツール(1) ヘルブ(1)	A.
😋 戻る 🔹 🐑 🕤 💌	📓 🏠 🔎 検索 🌟 お気に入り 🥝 🔗 🍓 🔟 - 🔜 🍇	
アドレス(D) http://ybe21.jp	p/ybg30/index.cgi	🔽 🔁 移動 リンク 🎽
Yokohama Busines	15 Gamo - ユーザ :株浜 太郎 さん - トップ · Zロ2ィールの速度 - ログ・パンパスワードの速度 - ログアウト	
<u>117-11F#-6</u>	トップ > <u>ワールド 田名夢登靖浜国立大孝</u> > ビジネスゲームの開発 > ゲームの 利除:Bakery	
- xy Ky==-	ゲーム,Bakenyを削除しました。	
<u>≫ メッセージの投稿</u>		
・ビジネスゲーム		
<u>» ゲーム開発</u>		
<u>> セッション管理</u>		
<u>≫ ゲームへの参加</u>		
		ybg version:3.1
e 1		インターネット 🛒

2.2 開発したゲームの動作確認

≪操作可能条件≫

自分で開発したゲームがYBGに登録されている必要があります。

2.2.1 開発したゲームの動作確認のための操作方法(全ラウンド実行)

ここでは、開発したゲームを全ラウンドまとめて実行する方法について説明します。

≪操作手順≫

1. ゲームの新規登録と同様の手順で以下の画面を表示します。

🕘 YBG: logined as < 横)	浜 太郎> - Microso	oft Internet Explorer			
ファイル(E) 編集(E) 表示	(⊻) お気に入り(<u>A</u>) ツ	ール① ヘルプ(H)			2
😋 戻る 🔹 🕥 🕤 💌	📓 🏠 🔎 検索	な 🥎 も気に入り 🚱 🔗 🍃	🗑 • 🔜 🖏		
アドレス(D) http://ybg21.jj	p/ybg3.0/index.cgi?_id=>	00000&group=xxxxxx		💟 🄁 移動 🕠	љ»
Yokohama Busines	s Came	:横浜 太郎 さん - > <u>プロフィールの変更 - > ログインパスワ-</u>	<u>-ドの変更 〉ログアウト</u>		
<u>…ワールドホーム</u>	<u>トップ > ワールド 田名</u>	<u>夢空橋浜国立大学</u> >ビジネスゲーム	の開発		
· メンバメニュー	全ゲーム 1 件中 1 - <u>[1-1]</u>	1件目を表示			
<u>» メッセージの投稿</u>	# ゲーム名	最終更新日時	作成日時	開発 実施 削除	
> ビジネスゲーム	1 Bakery	2005年 06月 17日 14:18:54	2005年 06月 17日 13:53:37	開発 実施 削除	
<u>» ゲーム開発</u>				新規ゲーム作成	
<u>» セッション管理</u>					
<u>» ゲームへの参加</u>					
				vha version:3	
		· · · · ·		yby version.5	
ê				🔵 ብンターネット	

2. 上記画面から実行対象となるゲームのリンク「実施」をクリックします。

3. ゲームの実施画面(コントローラホーム画面)が表示されます。

ラウンド表示(赤色)が、01 になっていない場合は、ラウンド番号設定の 01 をクリックしてください。ラウンド表示が01になります。

🤷 YBG: logined as <横;	兵 太郎>-Microsoft Intern	et Exp	lorer		
ファイル(E) 編集(E) 表示	☑ お気に入り(A) ツール(T) ∧	ルブ(円)			A 🖉
🔇 戻る 🔹 🕥 🗉 💌	📓 🏠 🔎 検索 🌟 おう	私に入り	🚱 🎯 · 🎽 🖬 · 🗖	- 28	
アドレス(D) http://ybg21.jp	o/ybg3.0/index.cgi?_id=XXXXX&grou	p=xxxxxx			Note Note Note Note Note Note Note Note
	ユーザ :横浜 太郎	8 さん			<u>^</u>
Yokohama Busines	S Game → Evz → Zazr:	ールの変更	■ > ログインパスワードの変更 > ロ/	<u>1ፖታ</u>	
<u>…ワールドホーム</u>	トップ > ワールド田名夢色横浜国	<u>2大</u> 2 >	> <u>ビジネスゲームの開発</u> > コントロ・	-ラホーム ゲーム:Baker	y
> x7/15×2=-	Bakeryコントローラホーム				
<u>» メッセージの投稿</u>	セッション名:ctrl		チーム名 : ctrl	ラウンド:01	
・ビジネスゲーム	ラウンド番号設定		01 02 03 04 05 06 07 08	09.10	
	入力状況の表示		<u>第</u> 行	07 10	
<u>» ゲーム開発</u>	エージェント実行		実行		
» セッション管理	モデル計算の実行		実行		
	全ラウンド実行		実行		
<u>» ゲームへの参加</u>					
	各種表示				
	メッセージ表示		01 02 03 04 05 06 07 08	09 10	
	意思決定入力				
	Team 01	入力			
	Team 02	入力			
	Team 03	之力			
	Team 04	1			
	<u>Leam 05</u>	1+			
	Team 05	1+			
	Team 02	1+			
	Team 09	171			
	Team 10	入力			
	<u>Team 11</u>	动			
	セッション情報管理				
	ラウンドデータ削除		<u>実行</u>		~
é					🔮 ብンターネット 🦼

4. 上記画面のリンク「全ラウンド実行」をクリックすると、以下のポップアップ画面が表示されます。

🗿 全ラウンド実行 - Microsoft Internet Explorer	
全ラウンド実行 を行いますか ? 実行	
<u>ウィンド ウを閉じる</u>	
	~
🕘 ページが表示されました 🛛 🚽 マイ	(コンピュータ 🦼

5. 全ラウンド実行を実行する場合は、『実行』ボタンをクリックします。中止したい場合は、リンク 「ウィンドウを閉じる」をクリックします。 6. ラウンド実行中は以下の画面が表示されます。

🕘 http://210.150.189.148 -	全ラウンド実行 -	Microsoft	Internet	
	全ラウンド実行			<u>^</u>
	Started.			
				~
a			🧿 インターネット	

7. 全てのラウンドのモデル計算が終了すると以下の画面が表示されます。以下の画面のリンク 「ウィンドウを閉じる」をクリックしてウィンドウを閉じてください。

全ラウンド実行 - Microsoft Internet Explorer	
全ラウンド実行	
Fin ished.	
<u>ウィンドウを閉じる</u>	
	-
🕘 ページが表示されました 🛛 😼 マイ コ	ンピュータ

8. 以上で開発したゲームの実行結果が確認できます。

各チーム名に張られたリンクを確認し、開発したゲームがどのような結果になったか確認してく ださい。

※この後,ソースコードを修正してから全ラウンド自動実行を再度実施する際は、ラウンド設定 でラウンド番号を01に設定してから実施してください。

2.2.2 ゲームの実行結果の内容確認

ここでは、ゲームの実行結果を確認する方法について説明します。

≪操作手順≫

1. コントローラホーム画面を表示します。

🕙 YBG: logined as < 横;	浜 太郎>-Microsoft Interne	Explorer			
ファイル(E) 編集(E) 表示・	(⊻) お気に入り(A) ツール(T) ヘル	ブ(円)			
🔇 戻る 🔹 🕥 🐇 💌	💈 🏠 🔎 検索 🌟 お気(CAO 🥝 🔗	è 🛛 🖌 🧾	- 25	
アドレス(D) http://ybg21.jp	p/ybg3.0/index.cgi?id=XXXXX&group=	x0000X			Note Note Note Note Note Note Note Note
Yokohama Busines	<u>ユーザ</u> :横浜 太郎: → <u>トッ</u> ズ → プロフィール	きん レの変更 > <u>ログインノ</u>	<u>、スワードの変更</u> → <u>ロク</u>	፲ <u>፫ ታ⊦</u>	
<u> ワールドホーム</u>	トップ > ワールド 田名夢を横浜国立:	<u> さくしょう とうえんしょう います こうしょう しょうしょう しょう </u>	<u>」の開発</u> > コントロー	-ラホーム ゲーム :Bakery	/
· メンバメニュー	Bakeryコントローラホーム				
<u>» メッセージの投稿</u>	セッション名:ctrl	チー	ム名:ctrl	ラウンド:01	
> ビジネスゲーム	ラウンド番号設定	01 02 03	04 05 06 07 08	09 10	
<u>» ゲーム開発</u>	入力状況の表示 エージェント実行	<u>実行</u>			
<u>» セッション管理</u>	モデル計算の実行	実行			
<u>» ゲームへの参加</u>	1999120	211			
	各種表示				
	メッセージ表示	01 02 03	04 05 06 07 08	09 10	
	意思决定人刀				
	Team 01	<u></u>			
	Team 02	-			
	Team 03	*			
	Team 05	-			
	Team 06	- - 1			
	Team 97	<u>力</u>			
	Team 08	<u>力</u>			
	Team 09	 力			
	Team 10	边			
	Team 11	力			
	セッション情報管理				
	ラウンドデーダ削除	実行			~
é					🔮 インターネット

2. 「意思決定入力」の下にあるチーム番号(たとえば Team01)をクリックします。

3. ゲーム結果の表示画面が表示されます。

A VPG: loginod to / f1	- t宅町)- Miorocoft In	tornot Evolutor								
· ファイル(F) 編集(F) 書	デジッパン Alerta A	IL(T) A IL(7)(H)								
;アドレス① 🧃 http://ybg21.	jp/ybg3.1/index.cgi?group=1	0008a0b1b53bc74cf77bac139	04ec96&_i	id=B10_0	4_068∉	roup=1	0008a(b1b53b	c74cf	77bac13904ec96&sid=Bakery&dev=shirai&id=Bakery&pla 🗹 🛃 移動
Vakabama Rucinee	c Como ユーザ :白	井宏明 さん								
Tononiana Daonico	> <u>►uz</u> →	<u>ブロフィールの変更</u> → ログアウ	Ŀ							
<u> リールドホーム</u>	トップ > ワールド 白井宏明	<u>@構派国立大学</u> ≥ <u>ビジネスク</u>	一ムの開発	e > 11.	小口	ラホーム	. >			
	ビジネスゲーム, Baker	/								
> ビジネスゲーム										
<u>» ゲーム開発</u>	セッション名:	ctrl 🗲 -	ム名:c	trl		5	ウンド	: 10		
<u>» セッション管理</u>										
» ゲームへの感知		審判用の出力ペー	-92: Tea	m 01						
	# タイトル	内容			5	ゥンド				
	1 sales	販売の状況	01 0	02 03	<u>04</u>	05 1	06 0	7 08	<u>09</u>	
	2 teamstatus	自社の状況	01 0	<u>02</u> 03	<u>84</u>	05 1	36 0	7 08	<u>89</u>	
	3 accounting	云町前報 ダイジェフト1	01 0	<u>02 03</u>	<u>84</u>	05 0	<u>)6 0</u>	7 08	<u>89</u>	
	5 digest2	ダイジェフト2	01 0	n2 n2	04	05 1	16 0	7 89	0.9	
	6 allyteam	全変数チーム横断	01 0	02 03	04	05 0	06 0	7 88	89	
	7 allyround	全変数ラウンド横断	01 0	02 03	04	05 1	06 0	7 08	0.9	
	*現在ラウンドのデータは	かのラウンドにならないと見るこ	ことは出来;	ません。						
	夏る									
										uka uawian 0.1
										yog version:3.1

4. 「allvround 全変数ラウンド横断」の最終ラウンド(この画面では 09)をクリックします.

5. チーム01の全変数が、ゲームの全ラウンド分だけ表示されます.

ゲーム内での計算が設計したとおりに正しく実行されているかを確認します。結果がおかし い場合は、ソースコードを見直して修正する必要があるでしょう。

2 YBG: logined as <白井宏明> - Microsoft Internet Explorer												
· ファイル(E) 編集(E) 表示	示(⊻) お気に入り(A) !	ツール(II)	ヘルプ(出)									
🔾 戻る + 🕑 - 💌 🙆 🏠 🔎 検索 💼 👗 🖺 🌟 お気に入り 🤣 🎯 + 🖉 🌺 🔟 - 鎭												
: アドレス(D) (香) http://vhg21	in/vhg31/index.cgi?id=F	10 04 088	ernun=10008al	0h1h53hc74cf7	7hac13904ec9f	i&sid=Bakerv&i	id=Bakerv&nlav	style=dev&te	am=01&round=0	198nage=allvro	und 🗸	▲ 1 移動
	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	<										
Yokohama Busines	S Game	:日开宏明 → <u>プロフィ</u>	さん <u>- ルの変更</u> →	ログアウト								î
<u></u>	1-27 > <u>9-11F</u> > <u>F</u>	ジネスゲー	<u> ムの開発</u> > >	ゲーム:Bak	kery							
→ ビジネスゲーム	Bakery	akery										
<u>» ゲーム開発</u>	セッション	セッション名:ctrl チーム名:01 ラウンド:10										
<u>» セッション管理</u>		- * *	L									
<u>» ゲームへの参加</u>	チーム 01: 全部	変数フ!	フンド積断									
	Round:	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	1
	商品需要	0	1320	1334	1351	1369	1379	1387	1393	1398	1410	1
	材料価格	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	
	上限価格	1199	1199	1199	1199	1199	1199	1199	1199	1199	1199	
	最低有効価格	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	一般管理書	20000	20000	20000	20000	20000	20000	20000	20000	20000	20000	1
	利率	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
	販売価格	0	700	700	700	700	700	700	700	700	700	_
	製造指示	0	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
	材料調達	0	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
	累積販売価格	0	700	1400	2100	2800	3500	4200	4900	5600	6300	
	製造単価	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1
	材料発注数	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1
	材料納入数	0	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1
	累積材料納入数	0	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1
	調達費用	0	40000	40000	40000	40000	40000	40000	40000	40000	40000	1
	生産可能数	0	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
	生產指示數	0	100	100	100	100	100	100	100	100	100]
	生産待ち数	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
	材料在庫敷	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	生産数	0	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
	累積生産数	0	100	200	300	400	500	600	700	800	900	
	生産費用	0	10000	10000	10000	10000	10000	10000	10000	10000	10000	
	販売可能数	0	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
	製品不人気度	0	341532099	341532099	341532099	341532099	341532099	341532099	341532099	341532099	341532099	
	受注数	0	132	117	127	123	126	126	126	127	127	
	累積受注数	0	132	249	376	499	625	751	877	1004	1131	
	出荷教	I 0	100	100	100	100	100	100	100	100	100	Y ≤ 1

注)「allvround 全変数ラウンド横断」を使用するためには、あらかじめゲームのソースコード に、opageのout rounds-allvars命令を記述しておく必要があります。(命令解説マニュアル参 照)

2.2.3 開発したゲームの動作確認のための操作方法(1ラウンド実行)

ここでは、ゲームを1ラウンドずつ実行していく方法について説明します。

≪操作手順≫

1. コントローラホーム画面を表示します。

ラウンド表示(赤色)が、01になっていない場合は、ラウンド番号設定の01をクリックしてください。ラウンド表示が01になります。

🚰 YBG: logined as < 🕅	t浜 太郎> - Microsoft Intern	net Exp	olorer		
ファイル(E) 編集(E) 表示	〒(V) お気に入り(A) ツール(T) /	シルプ(日)			A.
🔇 戻る 🔹 🕑 - 💌) 🗟 🏠 🔎 検索 🌟 お	気に入り	🚱 🎯 · 🌺 🖬 · 📘	- 26	
アドレス(D) http://ybg21	.jp/ybg3.0/index.cgi?_id=XXXXX&gro	up=xxxx;	<		🔽 🔁 移動 リンク 🎽
Yokohama Busine	ユーザ :横浜 太J SS Gamo → トップ → プロフィ	郎 さん ニールの変	更 > <u>ログインパスワードの変更</u> > <u>ログ</u>	<u>17 ph</u>	
<u>…ワールドホーム</u>	トップ > ワールド田名夢@横浜国	<u>立大学</u>)	> <u>ビジネスゲームの開発</u> > コントロ、	-ラホーム ゲーム:Bakery	/
· x>xxz=-	Bakeryコントローラホーム				
<u>» メッセージの投稿</u>	セッション名:ctrl		チーム名:ctrl	ラウンド:01	
→ ビジネスゲーム	ラウンド番号設定		01 02 03 04 05 06 07 08	09 10	
<u>» ゲーム開発</u>	入力状況の表示 エージェント実行		<u>実行</u>		
<u>» セッション管理</u>	 モデル計算の実行 全ラウンド実行 		<u>実行</u>		
<u>» ゲームへの参加</u>					
	各種表示				
	メッセージ表示		01 02 03 04 05 06 07 08	<u>09 10</u>	
	意思決定入力				
	Team 01	入力			
	Team 02	入力			
	Team 03	入力			
	Team 04	入力			
	Team 05	<u> </u>			
	Team 06	入力			
	Team 07	入力			
	Team 08	入力			
	Team 09	人力			
	Team 10	人力			
	1eam 11	스71			
	セッション情報管理				
	ラウンドデータ削除		実行		~
é					🔮 ብンターネット

2. 「入力状況の表示」の「実行」をクリックします.

3. 入力状況の一覧表が表示されます。

横軸にチーム番号,縦軸にラウンド数が表示されています。各チームの意思決定データが 入力されると,該当する欄に○印がつきます。未入力の場合は、一印が表示されています。 各ラウンドの全チームのデータ(一覧表の横一列)が入力されないと、そのラウンドの計算を 実行することができません。

🕘 htt	:p://yb	g21.jp/	ybg3.1/	/index.	cgi?gro	up=100)08a0b	1 b53bc	74c		$\mathbf{ imes}$	
Bakery 入力状況 自動更新を行う場合は、下より更新間隔を選択してください。 自動更新をしない マ <u>ウィンドウを閉じる</u>												
R\T	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10		
01	—	-	—	—	—	_	_	_	-	-		
02	—	-	—	—	—	_	-	_	-	-		
03	—	_	-	_	_	_	_	_	-	-		
04	—	_	_	_	_	_	_	_	_	-		
05	—	_	_	_	_	_	_	_	_	-		
06	—	_	_	_	_	_	_	_	-	-		
07	—	_	_	_	_	_	_	_	_	-		
08	_	-	_	_	_	-	-	_	-	-	1	
09	—	_	_	_	_	_	_	_	-	-	1	
10	_	-	_	_	_	_	_	_	-	-	1	
	~** LV	·									~	
ک ک	ジが表示	されました	1					🎱 イン	ターネット			

注) プルダウンメニューで、この画面の自動更新時間を設定すると、データ入力状況の表示が自動的に更新されるようにできます。

4. テストのために各チームの意思決定データを入力します。

コントローラホーム画面で、「意思決定入力」の Team01 の「入力」をクリックします。

🗿 YBG: logined as <横;	浜 太郎> - Microsoft Internet E	xplorer		
ファイル(E) 編集(E) 表示	── お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(4	Ð		A.
🔇 戻る 🔹 🕥 🗉 🖹	🗟 🏠 🔎 検索 ☆ お気に入り	o 🥝 🎯 🍓 🖬 • 🦲	. 🔏	
アドレス(D) http://ybg21.jp	p/ybg3.0/index.cgi?_id=XXXXX&group=xxx	xx		Note: N
Yokohama Busines	S Gamo ユーザ :横浜 太郎 さん > <u>トップ</u> > プ <u>ロフィールの</u>	変更 > <u>ログインパスワードの変更</u> > <u>ロ</u> :	<u>ブァウト</u>	<u> </u>
<u></u>	トップ > ワールド田名部@横浜国立大学	> <u>ビジネスゲームの開発</u> > コントロ・	ーラホーム ゲーム:Bakery	/
> x2/ñx⊏⊒−	Bakeryコントローラホーム			
<u>» メッセージの投稿</u>	セッション名:ctrl	チーム名:ctrl	ラウンド:01	
> ビジネスゲーム	ラウンド番号設定	01 02 03 04 05 06 07 08	3 <u>09 10</u>	
<u>» ゲーム開発</u>	入力状況の表示 エージェント実行	宪 行 案行		
<u>» セッション管理</u>	モデル計算の実行			
<u>» ゲームへの参加</u>		201 		
	各種表示			
	メッセージ表示	01 02 03 04 05 06 07 08	<u>8 09 10</u>	
	意思決定人力	-		
	Team 01 人刀			
	Team 02 人刀			
	Team 03	-		
	1eam 04 222			
	Team 04 17			
	Team 07 入力			
	Team 08 入力			
	 Team 09 入力			
	Team 10 入力			
	Team 11 入力			
	セッション情報管理			
	ラウンドデータ削除	実行		×
ê				🌒 インターネット

5. プレーヤホーム画面が表示されるので、「入力」をクリックします。

🕘 YBG: logined as く白;	井宏明> - Microsoft Internet Expl	orer		
ファイル(E) 編集(E) 表:	示(⊻) お気に入り(▲) ツール(①) ヘルプ(Ð		
🔇 戻る 🔹 🚫 🐇 🗶) 🗟 🏠 🔎 🕅 👬 🚺	🗋 👷 ៦気に入り 🚱	🗟 • 🗾 🎍 🗹 • 🛍	
:アドレス(①) 🕘 http://ybg21	jp/ybg3.1/index.cgi?group=10008a0b1b53bc	74cf77bac13904ec96&_id=B10	_04&group=10008a0b1b53bc74cf77b	ac13904ec96&sid=Bakery&dev=sł
Yokohama Busines	S Gamo ユーザ :白井宏明 さん → <u>トップ</u> → <u>プロフィールの変</u>	更 〉 <u>ログアウト</u>		
<u>…ワールドホーム</u>	トップ > ワールド 白井宏明@横浜国立大学	> <u>ビジネスゲームの開発</u> > コ	<u>ントローラゲームホーム</u> > ブレイヤ	ホーム ゲーム:Bakery
> ビジネスゲーム	Bakery ブレイヤホーム			
<u>» ゲーム開発</u>	セッション名:ctrl	チーム名:01	ラウンド:01	
<u>» セッション管理</u>	入力ページ			
<u>» ゲームへの参加</u>	意思決定の入力	<u>1</u>		
	表示ページ	R		
	メッセージ			
	販売の状況(共通) 自社の状況(自手ーム)	V		
	会計情報(自チーム)			

入力画面が表示されるので、意思決定データを入力して、「次へ」をクリックします。
 入力データに間違いがなければ「登録」をクリックします。

🕘 YBG: logined as く白き	井宏明> - Microsoft Internet Explo	rer		
- ファイル(E) 編集(E) 表示	示(⊻) お気に入り(<u>A</u>) ツール(エ) ヘルプ(H)		
🔇 戻る 🔹 🕥 🐇 💌] 🗟 🏠 🔎 検索 💼 👗 🕻	🗋 🌟 お気に入り 🔣 👔	🗟 • 🗖 🍓 💌 • 🛍	
アドレス(D) 🕘 http://ybg21.	jp/ybg3.1/index.cgi?_id=B10_04_07&group=1(0008a0b1b53bc74cf77bac13904e	ec96&sid=Bakery&id=Bakery&play	v_style=dev&team=01&page=pri
Yokohama Busines	S Game ユーザ :白井宏明 さん → <u>トップ</u> → <u>プロフィールの変</u> 更	重 > <u>ログアウト</u>		
:: ワールドホーム	トップ > ワールド 白井宏明@横浜国立大学	> <u>ビジネスゲームの開発</u> > <u>コン</u>	ントローラーホーム > ブレイヤホー	<u>ょ</u> >ゲーム:Bakery
	Bakerv			
> ビジネスゲーム				
	ابتلغ بالأبد حديد	T. 1.47.01		
	セッション名:00日	チーム名:01		
<u>» セッション管理</u>	製品販売価格を入力してください。			
<u>» ゲームへの参加</u>	製品製造指示数を入力してください。			
	材料発注数を入力してください。			
	販売価格 7	00		
	製造指示 1	00		
	材料調達 1	00		
	[次へ] [リセット]			

7. コントローラホーム画面で、「入力状況の表示」をクリックします。チーム1のラウンド1に〇印がついています。

🐴 http://ybg21.jp/ybg3.1/index.cgi?group=10008a0b1b53bc74c 🔳 🗖 🔀								$\mathbf{\times}$			
											^
				Bake	ry 入	力状剂	.				
	Ē	自動更新	を行う場	高合は、「	下より 更き	新間隔る	選択して	てください	۱.		
			5秒		~	ウィンド・	を問じる				
						2121-					
R\T	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	
01	\circ	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
02	-	-	—	-	-	-	—	-	-	-	1
03	_	_	—	—	—	-	—	—	-	-	
04	-	-	_	-	-	-	-	-	-	-	
05	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
06	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
07	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
08	—	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
09	_	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
10	_	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
<u> </u>											
<u>∕</u> ~	23-68 = -	****=! *	_					- AN	. D		~
	ンハネマエ	ಂಗಿ ಹರ/ಶ	-					2 10	·፡>'־-ጥ୬ኮ	•	

「エージェント実行」の機能を利用すると、意思決定データが未入力の全チームに初期値に設定します。ゲームの実施画面で、エージェント実行の「実行」をクリックします。
 「エージェント実行を行いますか?」と表示されたら「実行」をクリックします。

🐴 YBG: logined as < 横注	兵 太郎> - Microsoft Internet E:	xplorer		
ファイル(E) 編集(E) 表示(☑ お気に入り(Δ) ツール(① ヘルプ(4	Ð		an 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 1997 - 19
🔇 戻る 🔹 🕥 🗉 🖹	🗟 🏠 🔎 検索 🧙 お気に入り) 🥝 🎯 · 🎽 🗹 · 🗖	- 25	
アドレス(D) http://ybg21.jp	o/ybg3.0/index.cgi?_id=XXXX&group=xxx	xx		Field States (1998) * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
Yokohama Busines	S Gamo ユーザ :横浜 太郎 さん トップ プロフィールの2	変更 > <u>ログインパスワードの変更</u> > <u>ロ</u> グ	<u>፲ፖታት</u>	
<u>…ワールドホーム</u>	トップ > ワールド田名部@横浜国立大学	> <u>ビジネスゲームの開発</u> > コントロ、	ーラネーム ゲーム:Baker	/
> x2//xx==	Bakeryコントローラホーム			
<u>» メッセージの投稿</u>	セッション名:ctrl	チーム名:ctrl	ラウンド:01	
→ ビジネスゲーム	ラウンド番号設定	01 02 03 04 05 06 07 08	09 10	
<u>» ゲーム開発</u>	 入力状況の表示 エージェント実行 	実行		
<u>» セッション管理</u>	モデル計算の実行	実行		
<u>» ゲームへの参加</u>				
	各種表示			
	メッセージ表示	01 02 03 04 05 06 07 08	<u>09 10</u>	
	意思決定入力			
	Team 01 入力			
	Team 02 入力			
	Team 03 入力			
	Team 04 入力			
	Team 05 入力			
	Team 06 入力			
	Team 07 入力			
	Team 08 人力			
	Team 09 27			_
	Team 11			
	セッション情報管理			
	ラウンドデータ削除	実行		~
ê				 インターネット

9. 入力状況の一覧表に、▲印が表示されます。チーム02から10までに初期値が設定され たことを示しています。

⊉ http://ybg21.jp/ybg3.1/index.cgi?group=10008a0b1b53bc74c 🔳 🗖 🗙											
	Bakery 入力状況										
	自動更新を行う場合は、下より更新間隔を選択してください。										
			5秒		*	ウインドゥ	うを開じる				
R\T	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	
01	\bigcirc		-	A	A	A .	A .	A	A .	A .	
02	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
03	_	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
04	—	-	—	_	-	-	-	-	-	-	1
05	—	-	—	_	-	-	-	-	-	-	1
06	—	-	—	_	-	-	-	-	-	-	1
07	_	-	—	-	-	-	-	-	-	-	1
08	—	-	—	-	-	-	-	-	-	-	1
09	—	-	—	-	-	-	-	-	-	-	1
10	—	-	—	-	-	-	-	-	-	-	1
·											
€] ペ−	ジが表示	きれました	<u>-</u>					- 	/ターネット		

10. コントローラホーム画面で,モデル計算の実行の「実行」をクリックします。 「モデル計算を行いますか?」と表示されたら「実行」をクリックします。

🗿 YBG: logined as < 積;	浜 太郎> - Microsoft Interne	et Expl	orer		
ファイル(E) 編集(E) 表示	(⊻) お気に入り(<u>A</u>) ツール(T) へ)	ルブ(円)			27
🔇 戻る 🔹 🕥 🗉 💌	📓 🏠 🔎 検索 👷 お気	ሬኢካ	🚱 🎯 · 🌺 🖬 · 🗖	3	
アドレス(D) http://ybg21.jg	p/ybg3.0/index.cgi?_id=XXXXX&group	=xxxxxx			Note Note Note Note Note Note Note Note
	ユーザ :横浜 太郎	さん			<u>_</u>
Yokohama Busines	<i>S Gamo</i> → <u>トップ</u> → <u>ブロフィー</u>	ルの変更	〔 → <u>ログインパスワードの変更</u> → <u>ロ</u> /	<u>፲ァゥ⊦</u>	
<u>…ワールドホーム</u>	トップ > ワールド田名夢@横浜国立	<u>大</u> 美 >	ビジネスゲームの開発 > コントロ・	ーラホーム ゲーム:Baker	y
· x2/5x==	Bakeryコントローラホーム				
<u>» メッセージの投稿</u>	セッション名:ctrl		チーム名:ctrl	ラウンド:01	
> ビジネスゲーム	ラウンド番号設定		01 02 03 04 05 06 07 08	09 10	
<u>» ゲーム開発</u>	入力状況の表示		実行		
	エージェンド実行		実行		
<u>» セッション管理</u>	モナル計算の実行		<u>米江</u> 中/-		_
<u>» ゲームへの参加</u>					=
	各種表示				
	メッセージ表示		01 02 03 04 05 06 07 08	<u>09 10</u>	
	意思決定入力				
	Team 01	入力			
	Team 02	入力			
	Team 03	入力			
	Team 04	入力			
	Team 05	入力			
	Team 06	入力			
	Team 07	入力			
	Team 08	入力			
	Team 09	入力			
	Team 10	入力			
	Team 11	入力			
	ねっとことは報告項				
	ビッノョノ 日報1814 ラウンドデータ削除		実行		
ê					۲۷۶-۶۰۶

11. モデル計算が終了したら,コントローラホーム画面でラウンド番号設定の 02 をクリックしま す。 ラウンド表示(赤色)が,02 になります。

「意思決定入力」の下にあるチーム番号(たとえば Team01)をクリックします。ゲーム結果の表示画面が表示されます。

🗿 YBG: logined as く白き	井宏明> - Mi	icrosoft Internet Expl	orer		
: ファイル(E) 編集(E) 表示	〒── お気に2	い(A) ツール(D) ヘルプ(Ð		
🔇 戻る 🔹 🐑 🗉 💌) 🖻 🏠	🔎 検索 🗎 👗	📔 🌟 お気に入り 🥝 🔗	🗾 چ 🔟 - 🛍	
; アドレス(D) 🍓 http://ybg21.	jp/ybg3.1/inde:	x.cgi?group=10008a0b1b53b	74cf77bac13904ec96&_id=B10_04_06	&group=10008a0b1b53bc74cf77bac13	904ec96&
Yokohama Busines	s Game -	ユーザ :白井宏明 さん > トップ> プロフィールの変	更 〉 <u>日グアウト</u>		
<u>…ワールドホーム</u>	1-27 > <u>9-</u>	ルド白井宏明@横浜国立大学	> ビジネスゲームの開発 > コントロ	<u>-5t-l</u> >	
	ビジネスゲー	. Bakery			
> ビジネスゲーム					
× H_ / 8950					
<u>~ 0 - 140905</u>	2	ッション名:ctrl	チーム名:ctrl	ラウンド:02	
<u>» セッション管理</u>		宮利田	Bの出力が一行、Toom 01		
» ゲームへの参加			HU/E////-// Team OI		
	#	タイトル	内容	ラウンド	
	1	sales	販売の状況	<u>01</u>	
	2	teamstatus	自社の状況	<u>01</u>	
	3	accounting	会計情報	<u>01</u>	
	4	digest1	ダイジェスト1	<u>01</u>	
	5	digest2	ダイジェスト2	01	
	6	allvteam	全変数チーム横断	01	
	7	allvround	全変数ラワンド積断	<u>01</u>	
	*現在ラウント	のデータは次のラウンドにな	らないと見ることは出来ません。		
	戻る				

12. 「allvteam 全変数チーム横断」の 01 をクリックします。

ラウンド01の全チームの全変数が表示されます.ゲーム内での計算が設計したとおりに正しく実 行されているかを確認します。結果がおかしい場合は、ソースコードを見直して修正する必要があ るでしょう。

▲ YBG: logined as <白井宏明> - Microsoft Internet Explorer											
; ファイル(<u>E</u>) 編集(E) 表:	示(型) お気に入り(型)	9-MD AN7	νŒ)								
3 戻る • 🔘 • 🛃 🕼 🔎 検索 📋 🔏 🚰 🌟 5気に入り 🕢 🎯 🔗 • 🖉 🌺 🔟 • 🛍											
775120 🕘 http://ybg21.jp/ybg3.1/index.cgr?.id=B10_04_08&group=10008a0b1b53bc74cf77bac13904ec96&sid=Bakery&id=Bakery&jal_style=dev&team=01&round=01&page=allvteam											
Yokohama Busines	ニーザ 	:白井宏明 さん > <u>プロフィールの</u> :	変更 > <u>ログア・</u>	2上							
<u>.:: ワールドホーム</u>	<u> +=zZ > g=JkE > E</u>	<u>ニジネスゲームの</u>	ろうゲー	ム:Bakery							
→ ビジネスゲーム	Bakery										
<u>≫ ゲーム開発</u>	セッション	ッ名:ctrl		チーム名	:01	ラウ	ンド:02				
<u>» セッション管理</u>											
<u>» ゲームへの参加</u>	第01ラウンド:	: 全変数チー	-ム横断								
	Team:	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
	商品需要	1320	1320	1320	1320	1320	1320	1320	1320	1320	1320
	材料価格	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
	上限価格	1199	1199	1199	1199	1199	1199	1199	1199	1199	1199
	最低有効価格	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	一般管理費	20000	20000	20000	20000	20000	20000	20000	20000	20000	20000
	利率	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	販売価格	700	700	700	700	700	700	700	700	700	700
	設定指示 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	117月建 男装板高信教	700	700	700	700	700	700	700	700	700	700
	製造単価	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	材料発注数	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
		100			T1000	T		-001			
	材料約人数	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	材料約人数 累積材料約入数	100	100 100	100	100	100	100	100 100	100 100	100 100	100
	材料約人数 累積材料約入数 調達費用	100 100 40000	100 100 40000	100 100 40000	100 100 100 40000	100 100 40000	100 100 40000	100 100 40000	100 100 40000	100 100 40000	100 100 40000
	材料納人数 累積材料納入数 調達費用 生産可能数	100 100 40000 100	100 100 40000 100	100 100 40000 100	100 100 100 40000 100	100 100 40000 100	100 100 40000 100	100 100 40000 100	100 100 40000 100	100 100 40000 100	100 100 40000 100
	材料納入数 累積材料納入数 調達費用 生産可能数 生産指示数	100 100 40000 100 100	100 100 40000 100 100	100 100 40000 100 100	100 100 40000 100 100	100 100 40000 100 100	100 100 40000 100 100	100 100 40000 100 100	100 100 40000 100 100	100 100 40000 100 100	100 100 40000 100 100
	材料納人数 累積材料約入数 調達費用 生産可能数 生産指示数 生産行う数	100 100 40000 100 100 100	100 100 40000 100 100 100	100 100 40000 100 100 100	100 100 40000 100 100 100	100 100 40000 100 100 100	100 100 40000 100 100 100	100 100 40000 100 100 100	100 100 40000 100 100 100	100 100 40000 100 100 100	100 100 40000 100 100 100
	材料約入数 累積材料約入数 調達費用 生産可能数 生産指示数 生産指示数 材料在庫数	100 100 40000 100 100 100 0	100 100 40000 100 100 100 0	100 100 40000 100 100 100 0	100 100 40000 100 100 100	100 100 40000 100 100 100	100 100 40000 100 100 100	100 100 40000 100 100 100	100 100 40000 100 100 100 0	100 100 40000 100 100 100 0	100 100 40000 100 100 100 0
	材料約人数 累積材料約入数 調達費用 生産可能数 生産指示数 生産待ち数 材料在庫数 里在金野	100 100 40000 100 100 0 0 100	100 100 40000 100 100 100 0 100	100 100 40000 100 100 100 0 100	100 100 40000 100 100 100 0 100	100 100 40000 100 100 100 0 100	100 100 40000 100 100 100 0 100	100 100 40000 100 100 100 0 100	100 100 40000 100 100 0 100 100	100 100 40000 100 100 0 0 100	100 100 40000 100 100 100 0 100
	村科約人数 累積材料約入数 圓達費用 生産可能数 生産指示数 生産指示数 材料在庫数 生産酸 累積生産数 集積生産数	100 100 40000 100 100 0 100 100 1000	100 100 40000 100 100 0 100 100 100	100 100 40000 100 100 100 100 100	100 100 40000 100 100 100 0 100 100	100 100 40000 100 100 100 0 100 100	100 100 40000 100 100 100 0 100 1000	100 100 40000 100 100 0 100 100 1000	100 100 40000 100 100 0 100 100	100 100 40000 100 100 0 100 100 100	100 100 40000 100 100 100 100 100
	材称約人数 累積材約約入数 調達費用 生産可能数 生産新示数 生産待ち数 材料在庫数 生産数 累積生産数 生産数 販売可参野	100 100 40000 100 100 100 100 1000 1000	100 100 40000 100 100 0 100 100 100 10000 100	100 100 40000 100 100 0 100 100 10000 10000	100 100 40000 100 100 0 100 100 10000 10000	100 100 40000 100 100 100 100 100 10000 10000	100 100 40000 100 100 0 100 100 10000 10000	100 100 40000 100 100 0 100 100 10000 10000	100 100 40000 100 100 0 100 100 10000 10000	100 40000 100 100 100 0 100 100 10000 10000	100 100 40000 100 100 0 100 100 10000 10000
	村村納人数 累積村村約入数 調連費用 生産可能数 生産指示数 生産待方数 村料在庫数 生産設 工作 支 数 生産費用 要売可能数 製品不人気度	100 100 40000 100 100 0 100 100 100 341532099	100 100 40000 100 100 0 100 100 100 100	100 100 40000 100 100 0 100 100 1000 10	100 100 40000 100 100 0 100 100 10000 341532099	100 100 40000 100 100 0 100 100 1000 341532099	100 100 40000 100 100 100 100 1000 1000	100 40000 100 100 100 100 100 1000 1000	100 100 40000 100 100 0 100 100 10000 341532099	100 40000 100 100 100 100 100 1000 341532099	100 40000 100 100 100 100 100 100

注)「allvteam 全変数チーム横断」を使用するためには、あらかじめゲームのソースコードに、 opage の out teams-allvars 命令を記述しておく必要があります。(命令解説マニュアル参照)

3 ゲームを実行する

本章では、ゲームを実行するにあたって必要な操作手順について説明します。

3.1 プレーヤの登録

ここではゲームに参加するプレーヤを登録する方法を説明します.(プレーヤのユーザ I D と パスワードは,3.3 に示す方法で登録しておく必要があります.)

≪操作手順≫

1. 左フレームからリンク「セッション管理」のリンクをクリックします。

→ YBG: logined as <都 ファイル(E) 編集(E) 株	兵 太郎〉- Microsoft Internet Explorer	
○ 戻る · ● · ■	📓 🏠 🔎 🕸 🤺 📩 b5(c2,0) 🊱 🔗 🌺 🔟 · 📘	
アドレス(型) http://ybg2	p/ybg3.0/index.cgi?_id=>000048group=xxxxxx	
Yokohama Busine	ま 697719 - ユーザ :横浜 太郎 さん 	107-01-
<u></u>	<u>トップ > ワールF 田名薹@横浜国立大学</u> > ピジネスゲームの 開発	
· メンバメニュー	全ゲーム 1 件中 1 - 1 件目を表示 [<u>1-1]</u>	
<u>» メッセージの投稿</u>	# ゲーム名 最終更新日時 作成日	時 開発 実施 削除
・ビジネスゲーム	1 Bakery 2005年 06月 17日 10:48:47 2005年 06	5月 17日 10:48:47 開発 実施 創除
<u>» ゲーム開発</u>		新規ゲーム作成
<u>» セッション管理</u>		
<u>» ゲームへの参加</u>		
		ybg version:3.0
2		
12		U 129-49F

2. 実行するゲームの「管理」をクリックします.

🗿 YBG: logined as < 横;	兵太郎> - Microsoft Internet Exp	lorer		
· ファイル(E) 編集(E) 表;	〒◇2) お気に入り(4) ツール(12) ヘルプ	(H)		
Ġ हुठ • 🌍 •) 🗟 🏠 🔎 🕅 ដ	🔓 🧙 お気に入り 🥝	🖉 • 💆 🌺 📼 • 🛍	
Yokohama Busines	ち Gamo ユーザ :横浜太郎 さん 	を更 > <u>ログアウト</u>		<u>~</u>
<u>…ワールドホーム</u>	<u>トップ > ワールド GSSM</u> > セッション	管理 ゲーム 一覧		
> ビジネスゲーム	ワールド管理ゲーム 25 件中1 - 10 件 [<u>1-10</u>] [<u>11-20</u>] [<u>21-25</u>]	を表示		
<u>≫ ゲーム開発</u>	# ゲーム名 1 minip2	ゲームの情報/説	明 開発者 打矢陸司	セッション 管理
<u>> セッション管理</u>	3 mini 4 KINO1	A市だけでとりあえず作成した	野瀬 義明 木野泰伸	<u>管理</u> 管理
<u>≫ ゲームへの参加</u>	5 sekine1 6 ISEDA GAME1	ブロトクィブデオ	関根統一 伊勢田 伸	<u>管理</u> 松理
	7 minipyasuo	2812123	石山秦男	<u>管理</u>
	8 shiral1 9 mini01		日井太明 給木久敏	管理
	10 UNA		深澤香代子	管理
				vhg version:3.1
				ybg version:3.1

3.「新規セッション作成」をクリックします.



4. ゲーム名を確認してください.(開発者はコード化されているので無視して結構です.)
 「セッション名」を記入してください.→(例)横浜太郎テストラン1 (空白は不可)
 プレーヤIDを記入してください.→(例) yokohama2005001
 「送信」をクリックしてください.

🗿 http://ybg21.jp – YE	3G: logined as 〈教派太郎〉 - Microsoft Internet Explorer	
ファイル(E) 編集(E) 表:		~
Yokohama Busines	ユーザ 補助大郎 さん 15 Gamo トップ フロフィールの変更 ログアウト	
<u>…ワールドホーム</u>	ト <u>ップ</u> > <u>ワールF_GSSM</u> > <u>セッション管理 ゲームー覧</u> > <u>セッション管理</u> > 新規セッション作成	
・ビジネスゲーム	ゲーム [shirai1] 新しいセッションを作成します。 下のフォームにセッション情報を記入して、送信ポタンを押してください。	
<u>» ゲーム開発</u>	ゲー 間発 ム名: shirai1 者: d8a98bcb9925619b22718a563d7f4013	
<u>> セッション管理</u> <u>> ゲームへの参加</u>	セッション名を記入してください。(必須) セッションの説明/ 情報を記入してください。(任意)	
	このセッションに参加するユーザのブレイヤIDを各チームに割当ててください。 (空白の場合は、コントローラがチームに割当てそれます。)	HI.
	チーム ブレイヤID チーム 01	
	送信 リセット	~

5. 確認画面が出るので「送信」をクリックしてください.

🕘 http://ybg21.jp – YB	BG: logined as く横浜太郎	> - Microsoft Internet Explorer	
: ファイル(E) 編集(E) 表:	示(V) お気に入り(<u>A</u>) ツール(ひ ヘルプ(出)	
😋 ēs • 🕥 · 💌	🗋 🛃 💋 検索	🗎 🖌 📔 🌟 お気に入り 🤣 📄 🖓 🔛 ・ 🚉	
Yokohama Busines	ま<i>6amo</i> - ユーザ :横浜: → Evz → 之	大郎 さん。 12イールの変更 > <u>ログアウト</u>	^
<u>…ワールドホーム</u>	<u> +=7 > 7-16F GSSM > 1</u>	<u>マジョン管理 ゲームー覧</u> > <u>セッション管理</u> > 新規セッション作成	
→ ビジネスゲーム	ゲーム [shirai1] 以下の 信ボタンを押してください。	情報で、新しいセッションを作成します。よろしければ送 毎編集する場合は、再編集ボタンを押してください。	
<u>» ゲーム開発</u>	ゲー 開発 ム名: ^{shirai1} 者:	d8a98bcb9925619b22718a563d7f4013	
<u>≫ セッション管理</u>			
<u>» ゲームへの参加</u>	セッション名 横浜太郎テストラン		
	セッションの説明/情報		
	このセッションに参加するコ (空白の場合は、コントロー	ーザのブレイヤIDを各チームに割当ててください。 ラがチームに割当てられます。)	
	チーム	プレイヤID	
	チーム 01	shiraihiroaki	
	チーム 02	shiraihiroaki	
	ቻ- ム 03	shiraihiroaki	
	チーム 04	yokohama	
		ybç	version:3.1
<i>.</i>			

6. 新しいセッションが作成され、ゲーム実施の準備ができました.

ゲームを実施するときは、コントローラはセッション管理画面から入って、セッション名を クリックしてください。(ゲーム開発画面からはいるのではありません。)

魇 YBG: logined as <模浜太郎> - Mozilla		
<u>File E</u> dit <u>V</u> iew <u>G</u> o <u>B</u> ookmarks <u>T</u> ools <u>W</u> indow <u>H</u> elp		
🔹 🔹 🔹 🔹 🔹 🔹 🔹 🔹 🔹 🔹 🔹 🔹 🔹	id=sl 🔻 💉 Search	Print -
👔 🚮 Home 🛛 😻 Bookmarks 🥒 Release Notes 🥒 Plug-ins 🥒 Extensions 🥒 Support 🖆 Mozilla Community		
📱 🌫 Top 🐭 Up 🛛 😽 First 🔸 Previous 🅨 Next 🚧 Last 🗂 Document 🗂 More		
Yokohama Businoss Bamo ユーザ :横浜大郎 さん <u>トップ</u> > <u>プロフィールの実更</u> > <u>ログアやト</u>		^
<u>::ワールドホーム</u> トップ > ワールド GSSM > セッション管理 ゲーム一覧 > セッション管理		
→ ビジネスゲーム 「shirai1」 セッションの登録状況は以下のようになってます。		
<u>> // _ / 開発</u> 登録数:1 [1-1]		
<u>▶ セッショングルー</u> オ名 グルー セッショングルーオ名 グルー セッション グーム 名 登録日 新	削除	
<u>▶ ゲームへの参加</u> 1 <u>'?1?abdac038ab9080b555117210b7cf3652'</u> G1 <u>横浜太郎</u> shirai1 2005年10月04 更 <u>ラルラン</u> shirai1 2005年10月04 更 日 17:08:04 新		
セッショング、 作成 新規セッション作成 削除処	<u>L理</u>	
セッショングループ セッショングループ名をクリックします。		
セッションに参加する。 セッションをセクリックします。		
12ツンヨンを更新 見始をクリックします。 12ペンコン方首開会 開始キャックボックンドチャックル・ア、開始ボタッを更下きす。		
	v	ba version:3.1 🗸
🔆 🌿 Done		

3.2 プレーヤとしてのゲーム実施

ここではプレーヤとしてゲームに参加する方法を説明します.

≪操作手順≫

1. 左フレームからリンク「ゲームへの参加」のリンクをクリックします。

2 m/d (P) 編集(P) 新代(P) 第代(P) (A) (A) (P) (P) (P) (P) (P) (P) (P) (P) (P) (P	🚈 YBG: logined as <4	黄浜 太郎>-Micros	soft Internet Explorer		
● スタ・●・★ ● 小 <th< th=""><th>ファイル(E) 編集(E) 表</th><th>示(<u>V</u>) お気に入り(<u>A</u>)</th><th>ツール(1) ヘルプ(1)</th><th></th><th></th></th<>	ファイル(E) 編集(E) 表	示(<u>V</u>) お気に入り(<u>A</u>)	ツール(1) ヘルプ(1)		
アドレス型 トロタノ/トゆと21 ほう/とゆ201/mdexce27 はそび00004000045000000 マーング、後後 大臣 さん マーング、後後 大臣 うらん ログエクスト マーング マーング アクシースト マーング アクシースト	🔇 戻る ・ 🕑 ・ 🕨	ो 📓 🏠 🔎 🕫	素 🧙 お気に入り 🥝 🍰 🍓	🍃 🖻 - 🔜 🦓	
ウルルトの細胞 Sustaines Game ユーザ 48月、大阪 3人 L2Z、2022-04.028 0.0272/4.020-04.088 0.02724 ロワニルボホム ビジ > ワール III あびき 単振電 シェン > ビジ > スグームの間発 ビジ > ムリー ログニング ログニング シンピージの設備 ア グーム 1 侍中 1 - 1 侍目を表示 III-11 ア グーム 名 単砂 中山 10:46:47 国史 22.6 町原 シンピージの設備 ア グーム 名 単砂 中山 10:46:47 2005年 06月 17日 10:46:47 国史 22.6 副集 シゾーム回加 シゾームのの参加 ・ ジーム 1 侍中 2005年 06月 17日 10:46:47 国生 2005年 06月	アドレス(型) http://ybg2	1.jp/ybg3.0/index.cgi?_id=	=>00000@group=xxxxx		🔽 🔁 移動 リ
Log 2012/2012/001 102/02/00/LIOXE 102/02/LIOXE	Yokohama Busin	ess Game			
IP つ ビ ホーム E22 - ジ ー ビ ロ ビ ロ コ つ 田 田 コ つ 田 田 ユ つ 田 田 ユ つ 田 田 ユ つ エ ム ク (ク) イ ハ ク (日) 1 * ジ ー ム 1 (中 1 - 1) (中目を表示 III 1) 2005年 0.6月 17日 10:46:47 * シ ー ム 2005年 0.6月 17日 10:46:47 2005年 0.6月 17日 10:46:47 * グ ー ム 1 (中 1 - 1) (中日 2 - 元 4 名) 新田田 * ビ ク オ ス ー ム 2005年 0.6月 17日 10:46:47 * グ ー ム 1 (中日 2 - 元 4 名) 新田田 * ビ ク オ ス ー ム 2005年 0.6月 17日 10:46:47 * グ ー ム 5 名) 日田 2 - 三 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二 二				-FOXE 1277F	
シンパンニュー 全グノム 1 (特年 1 - 1) 作目支表示 [1:3] シンピージの放送 グ グーム名 秘秘史 所目時 作成日時 開発 実施 新修 ・ビジネスダーム 1 Bakery 2005年 06月 17日 10:48:47 2005年 06月 17日 10:48:47 超減 営業 ジェ 営業 営業 営業 <td><u> ルF ホーム</u></td> <td>1-92 × 9-101 H</td> <td><u>名誉陸強法国立大学</u> スピンネスクニカ</td> <td>の開発</td> <td></td>	<u> ルF ホーム</u>	1-92 × 9-101 H	<u>名誉陸強法国立大学</u> スピンネスクニカ	の開発	
シーンピーン2023日 P グーム・名 最終を更新目時 作成日時 開発 実施 所施 ・ビジネスケーム 3 Bakery 2005年 06月 17日 10:48:47 2005年 06月 17日 10:48:47 国家 運送 副誌 シゾーム開発 シゾーム開発 シゾーム開発 ジェンジーン開発 単成 一山 単成 一山 単成 一山 単成 ● </td <td>· メンバメニュー</td> <td>全ゲーム 1 件中 1 <u>[1-1]</u></td> <td>- 1 件目を表示</td> <td></td> <td></td>	· メンバメニュー	全ゲーム 1 件中 1 <u>[1-1]</u>	- 1 件目を表示		
・ビジネスゲーム 1 Bakery 2005年 06月 17日 10:48:47 10:48:47	<u>» メッセージの投稿</u>	# <u>5-14</u>	员线面新日時	作成目時	周察 宇体 刮除
シームの設置 シーケームの設置 シーケームの設置 シーケームの設置	> ドジネスゲーム	1 Bakery	2005年 06月 17日 10:48:47	2005年 06月 17日 10:48:47	開発 光施 副脉
<u> またったまま またったまま メゲームへの登記 メゲロ Version:</u>	<u></u>	-			新規ゲーム作成
> />ybg version:	<u>※ セッジョン管理</u>	_			
ybg version:	<u>» ゲームへの参加</u>				
ybg version:					
ybg version					
ybg version:					
ybg version:					
ybg version:					
ybg version					
ybg version:					
ybg version					
ybg version:					
ybg version					
					ybg version::
	(D)				

2. 参加できるセッション名が表示されるので、参加するゲームのセッション名をクリックします.

ファイル(P) 編集(P) 表示(V) お気に入り(A) ツール(P) へルブ(P) ③ 戻る ・ ④ ・ ▲ 図 (A) レク 株素 目 ※ 目 ☆ お気に入り ④ ②・ 図 ◎ 図 ・ (2) Yokohama Businoss Bamo ユーザ :白井を明さん ・レブ ・ブロスール(P) 原素 ・レブ ・ブロスール(P) 原素	
 ③ 戻る ・ ④ ・ ▲ 図 ☆ / ○ 株案 目 ※ 目 ☆ わ気に入り ※ ☆・ 図 ※ 図 ・ (2) Yokohama Businoss Gamo ユーザ :自井宏明 さん 1070-1007年 1077年 	
ユーザ:白井宏明さん Yokohama Business Gamo ユーザ:白井宏明さん	
<u>::ワールドホーム</u> <u>::ワールドホーム</u> <u>-:アールド GSSM</u> > 参加可能セッション一覧	
→ ビジネスゲーム グリックして(だえい。 全セッション1(年)1-1(年)1-1(年)ま示	
<u>> ゲーム開発</u> # セッション名 セッション情報 グーム名 ゲーム情報 チーム コントローラ	
<u>> セッション管理</u> 1 機械太郎テストラン shirai1 03 横浜太郎	

3. ゲームの画面が表示されるので、ゲームを開始してください.

🗿 http://ybg21.jp – YE	3G: logined as 〈白井宏明〉 - Microsoft Internet Explorer	
; ファイル(E) 編集(E) 表:	示心 お気に入り(A) ツール(D) ヘルプ(H)	
G R3 • 🕥 • 🕨	🛯 🖉 🏠 🔎 ŧk# 💼 🖌 🖺 🌟 b90(23) 🤣 🎯 - 💆 چ 🗹 - 🎉	
Yokohama Busines	SS Gamo - ユーザ :白井宏明 さん。 → <u>トップ</u> → <u>フロマイールの東東</u> → <u>ログア 分</u> -	
<u>…ワールドホーム</u>	ト <u>ップ</u> > <u>ワールF_GSSM</u> > 参加可能セッション一覧 > ブレイヤホーム ゲーム :shirai1	
・ビジネスゲーム	shirai1 プレイヤホーム	
<u>» ゲーム開発</u>	セッション名:横浜太郎テストラン チーム名:03 ラウンド:01	
<u>» セッション管理</u>	入力ページ	
<u>» ゲームへの参加</u>	意思決定の入力 入力 入力	
	表示ページ	
	メッセーン (5本)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)	
		ybg version:3.1
J		~

3.3 新規のプレーヤの登録

ここでは新しくプレーヤを登録する方法を説明します。

≪操作手順≫

- 1. YBG 画面の上段のバーにある「トップ」をクリックしてトップ画面を表示します。
- 2. 左のフレームの「サイト管理」をクリックします。
- 3. 「1. 新規ユーザ登録」をクリックします。
- 4. 以下の例に従って新規ユーザを登録し、「送信」をクリックします。

[データ形式]
ユーザ ID,ユーザ名,パスワード,メールアドレス 1,メールアドレス 2(任意)
[例]
yokohama1,チーム1,yokohama1,bs1@example.com,bs2@example.com

ここでは、ID=yokohama1, PW=yokohama1のユーザを新規登録しました。 同様にゲーム実施に必要な数だけ新規ユーザを登録します。 yokohama2, yokohama3 など。

- 5. 左のフレームの「サイト管理」をクリックします。
- 6. 「2. ユーザ管理」をクリックします。
- 登録したユーザが、権限「P」(プレーヤ)として登録されています。
 このユーザを、3.1の方法でゲームのセッションに登録することで、プレーヤとしてゲームに
 参加できるようになります。
 - 例) ID=yokohama1 , PW=yokohama1 でログインします。
 左フレームからリンク「セッション管理」のリンクをクリックします。
 参加できるセッション名が表示されるので、参加するゲームのセッション名をクリックして、ゲームに参加します

4 セッション情報管理

コントローラホーム画面のセッション情報管理では次の処理が可能です。

セッション情報管理	
ラウンドデータ削除	実行
データー括削除	実行
セッション情報セーブ	実行
セッション情報ロード	実行
実行中処理リセット	実行
セッション掲示板	実行
セッション掲示板 コントローラ操作ログ	<u>実行</u> 実行
セッション掲示板 コントローラ操作ログ allvteam取得	実行 実行 実行
セッション掲示板 コントローラ操作ログ allvteam取得 allvround取得	案行 案行 案行 案行
セッション掲示板 コントローラ操作ログ allvteam取得 allvround取得 引継ぎデータセーブ	実行 実行 実行 実行 実行
セッション掲示板 コントローラ操作ログ allvteam取得 allvround取得 引継ぎデータセーブ 引継ぎデータロード	表行 支行 支行 支行 支行 支行 支行

(1) ラウンドデータ削除

各ラウンドの各チームの入力データを削除できます。入力ミスをした場合などに,データ を削除して再入力することができます。

(2)データー括削除

実行したゲームの全てのデータを一括削除します。ゲームを最初からやり直す場合に使用 します.

(3) セッション情報セーブ

実行中のゲームの全チームの入力データを保存します。ゲームデータのバックアップする ことでサーバ障害からの復旧時や、ゲーム開発時のデータ入力の省略に使えます.

特に指定しない場合でも、ゲーム実施時にモデル計算を実行すると、それまでの入力データが自動的に保存されます.

注:ファイル名はシステムが自動的につけるので変更しないこと.

(4)セッション情報ロード

セーブしてあった入力データをロードして、ゲーム続行を可能にします。

(5)実行中処理リセット

システム動作が不安定で「実行中の処理があります.」というメッセージが出た場合に, 強制的にリセットすることで,処理を続行できるようにします.

(それでも続行できない場合は、一度ログアウトしてから、再ログインしてください.)

(6)セッション掲示板

セッション内の全チームとの情報交換,指示などを双方向で行えます.

(7) コントローラ操作ログ

コントローラの操作を記録します.処理手順の間違いを防いだり、ゲーム実行時間の記録 を分析するのに利用できます.

(8)allvteam 取得

第1ラウンドから現在のラウンドまでの全チームの全データを,ラウンド別にEXCEL ファイルで取得します.ゲーム終了後のデータ分析に利用できます.

(9)allvround 取得

第1ラウンドから現在のラウンドまでの全チームの全データを,チーム別にEXCELフ ァイルで取得します.ゲーム終了後のデータ分析に利用できます.

(10)引継ぎデータセーブ

ゲーム中で使用されている全データの現在値をファイルとしてセーブします. ゲームAで実行した変数の値を、ゲームBに引き継いで使用したい場合に利用します.

(11)引継ぎデータロード

ゲームAで実行した変数の値を、ゲームBで引き継いで使用したい場合に利用します. ゲームBで使用されている変数名が、ゲームAで使用されている変数名と一致する場合に、 ゲームAでの変数の現在値が、ゲームBでの初期値として引き継がれます.

(12) コントローラメール管理

ゲーム実行中の各地チームとのメール送受信が行えます.