

# アプリデザイン演習

## 第5回

# 座席について

- 今回、はじめは座席指定はありません
  - 自由な位置に着席してください
- グループ分けはくじ引きで行います
  - グループが決まつたら、座席を移動します

# グループ分け

## ■ グループ分け

- くじを引く (全員)
- くじの番号のグループになる

## ■ グループ番号の座席へ移動する

- 指定の座席に座ったら、以下の**共有ファイル**(OneDrive上)へアクセス
- グループわけの表
- グループに**自分の学籍番号・氏名を追記**する  
(次ページのスライド)

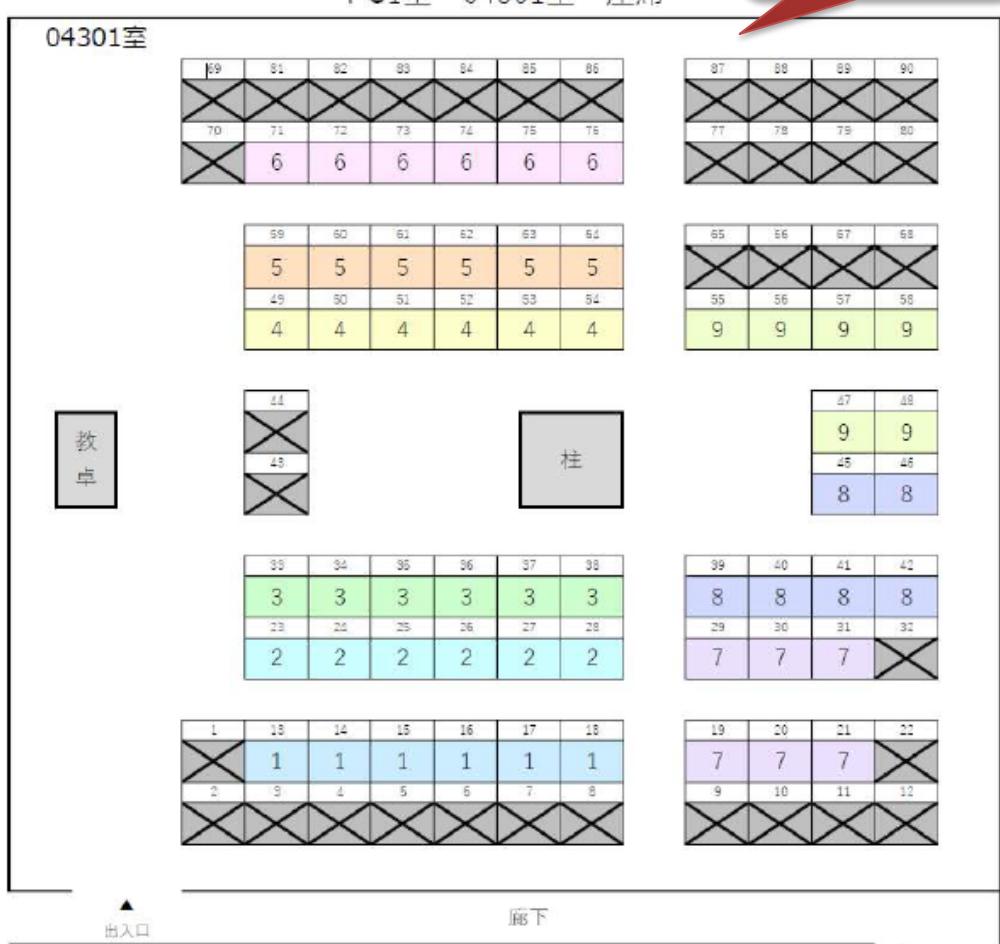
# グループ分け (第5回~)

グループごと  
に着席する

第5~8回

学籍番号	氏名	グループ
		1
		2
		3
		4
		5

学籍番号	氏名	グループ
		6
		7
		8
		9



# チームでアプリ作成

- ・チームでアプリを作成する

今回  
ここ



第5回 アプリの考案・企画

第6回 開発（1）

第7回 開発（2）

第8回 開発（3）および動作確認

# 第5回 アプリの考案・企画

- ・作成するアプリを考える

- ゲーム

- ◆ シューティング、パズル、カードゲーム

- ツール

- ◆ エディタ、カレンダー、スケジューラー

- カメラアプリ

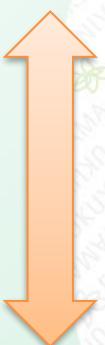
- ◆ AR、VR

- 研究関係

- ◆ 卒業研究の一部

# 第5回 アプリの考案・企画

## ■ 自分達で作れそうなレベルをよく考える

- 
- 難しい ■ 3DアクションRPG
  - 2DアクションRPG
  - 2D静止画RPG
  - ドット絵RPG
  - テキストベースRPG
- 簡単

# 第5回 アプリの考案・企画

- ・プラットフォームは

■ Android

- ◆ BYODのパソコンで開発
  - ◆ エミュレーターにて実行
- ◆ 実機でも実行可能 (?)

# 第5回 アプリの考案・企画

## ■ 今日の予定（1）

### ■ チーム分け

### ■ チームで開発するアプリを考える

- ◆ 3～4週で完成するように検討する

### ■ 設計図（画面遷移図）を作成する

- ◆ A4用紙1枚にまとめる

- ◆ 手書きの方がいいかも？

### ■ 役割を決める

- ◆ リーダー（記録係も兼ねる）

- ◆ コーディング担当（作成1～2人、調査1～2人）

- ◆ 画像作成担当

# 第5回 アプリの考案・企画

## ■ 今日の予定（2）

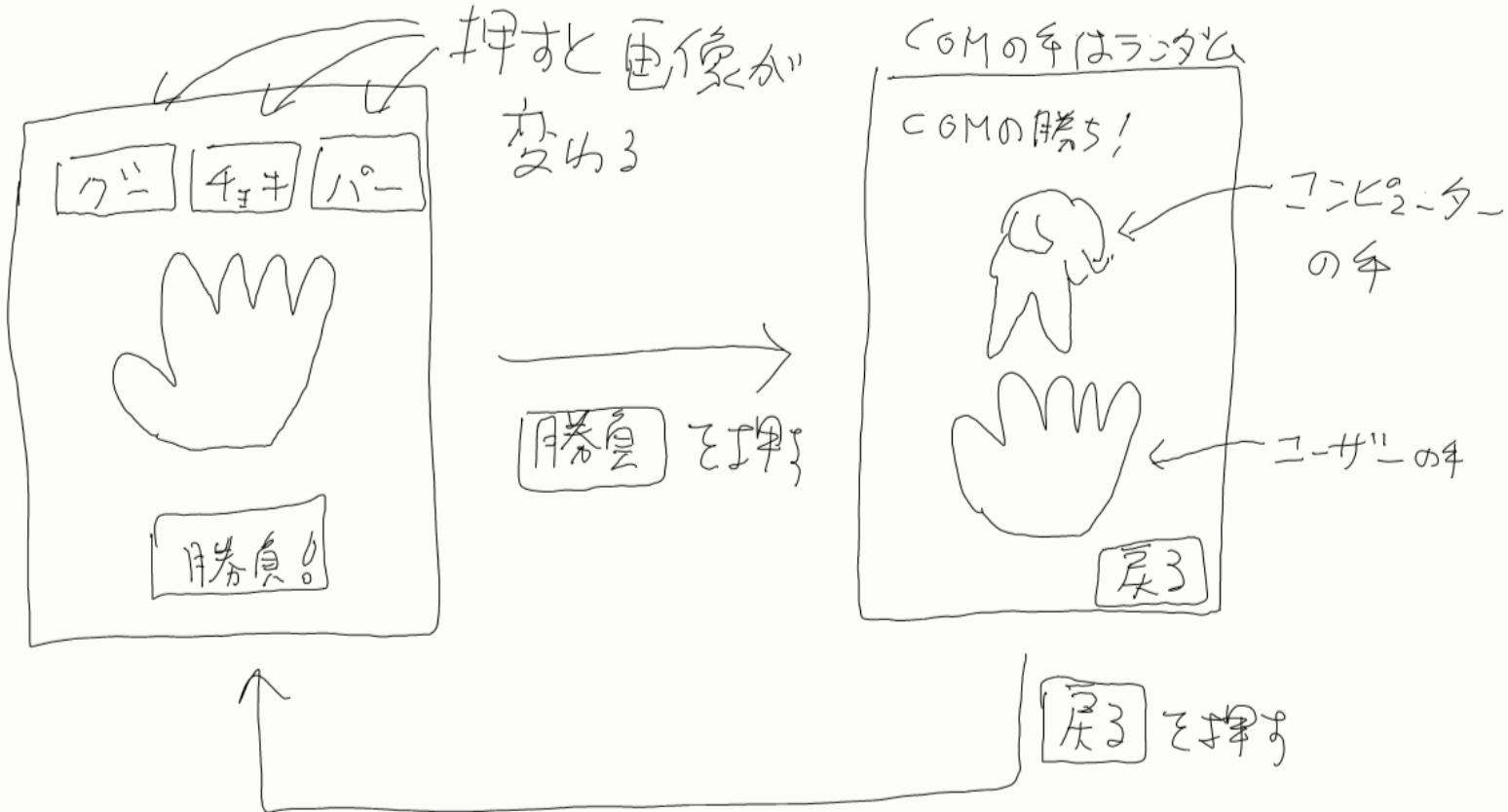
- 設計図が完成したら先生にチェックしてもらう

- ◆ 見せるだけで提出は必要なし

- OKをもらったら、アプリ開発を開始！

# 第5回 アプリの考案・企画

## ■ 設計図の作成例



# 第5回～

## ■ 開発作業の記録を簡単に残すこと

- ~の処理の部分を追加した
  - ~の画像を作成した(できれば画像を貼る)
  - ~を作つてみたが失敗した
  - ~のバグで長時間悩んでいた
  - など
- 毎週、授業終了時に**作業記録を提出すること**(Wordファイル)
- 作業内容を他人に伝えることも大切

# 第5回～

## ■ 開発作業の記録を簡単に残すこと

時刻	名前	作業内容
13:40	中下	得点計算のプログラムを追加した
13:45	井上	表示のエラーを調査して解決した
		:

# 第5回～

## ■ 提出先

- Cerezoのアプリデザイン演習

- レポート、第5回のところ

## ■ グループ内の誰か1人が提出すればよい

- グループ全員の名前の記入を忘れずに

## ■ ファイル名の付け方

- グループ2なら group2.docx

- グループ5なら group5.docx