

# タブレットで簡単にフットサルの試合のシュートの データを記録するアプリケーション

川口 達也 (21211103tk@tama.ac.jp)

## 1. 目的

本研究の目的は、簡単にタブレットでシュートを記録する事で、自分の得意、苦手なシュートコースや距離を知る為のアプリケーションを作成することである。

## 2. 手法

フットサルの試合で打たれたシュートをデータとして、以下の手順で記録する。

- メイン画面のフットサルコートをクリックすることでシュートの場所を記録する。
- ゴールをクリックすることでゴールのに入った場所を記録する。
- それを線で繋ぎ分かりやすく表示し、その試合でシュートを打たれた場所とシュートコースを記録する。
- また、その試合ごと記録するのでそれをたくさん積み重ねる事でいろんな試合のシュートを記録することができる。

## 3. 結果

今は、フットサルコート内をクリックするだけでシュートを打った場所を記録できるシステムをメイン画面に配置した。

## 4. 発展

メイン画面にクリックできるゴールを配置しシュートコースを記録できるようにし、次の画面でシュートを線で繋げることでシュートコースを分かる画面を設置する。そして試合のデータを記録するために、データを記録できるシステムを導入し、閲覧できる画面を設置する。