

1年後期からの1年間の学び

22011376 柳萬真伸

1. 初めに

本発表では、出原ゼミに所属してからこれまでに挑戦してきた事を述べる。私はこれまでに6つのシステムを開発してきた。これらの開発を通じて、サーバーサイド、クライアントサイド、VRアプリケーション、データベースの基礎知識と新しい技術への対応力を身につけることができた。

2. 挑戦してきたこと

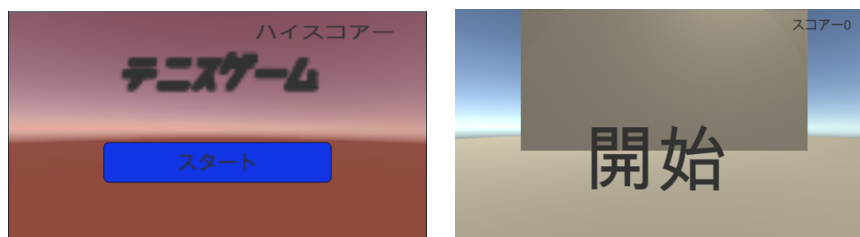
私が、出原ゼミに所属してから挑戦したことを図1にまとめる。

	挑戦した事	使用言語	動作環境
1	テニスの壁打ちゲーム	C#	Unity
2	英語学習アプリ	Python , JavaScript , Html , Css	Django
3	IVRC の企画	C#	Untiy
4	Slugger	C#	Unity
5	スケジュール管理アプリ	PHP , JavaScript , Html , Css	MAMP , BootStrap
6	ET ロボコン	C++	BeerHall

(図1)

<テニスの壁打ちゲーム>

このゲームは、テニスの壁打ちが何回続いたかを競うゲームで、ゼミの同期の3人で開発した。使用言語はC#である。動作環境はunity使用している。



<英語学習アプリ>

このアプリは、英語を翻訳でき、そのまま保存とテストができるアプリである。使用言語は、Python , JavaScript , Html , Css である。動作環境は Django を使用している。

<IVRC の企画>

このゲームは IVRC という大会にエントリーするために作ったものである。「人に注意ができるようになりたい」というテーマで、VR 上で前から歩いてくる人にジェスチャーを使って注意をしていくゲームを作った。使用言語は C# である。動作環境は Unity を使用

している。

<Slugger>

『Laval Virtual』という大会に展示する作品の開発に携わった。この作品は2021年に卒業した相澤大虎氏が作っていた作品で、フランスの留学生も含めたチームで開発をした。このゲームは、VR上でピッチャーが投げる球からホームランを打つゲームである。使用言語はC#である。動作環境はUnityを使用している。



<スケジュール管理アプリ>

このアプリは、予定しておいたスケジュールをslackにメッセージを送って知らせてくれるアプリである。使用言語は、PHP, JavaScript, Html, Css である。動作環境はMAMP, BootStrapを使用している。



<ET ロボコン>

ETロボコンにエントリーした。ETロボコンとは、オンライン上でロボットを動かし、ゴールするまでのタイムを競う大会である。使用言語は、C++である。動作環境はBeerHallを使用している。

3. 今後の予定

今後の予定は、

時期	予定
8月	ETロボコン
9月	サーバー構築
12月	Laval Virtual エントリー
5月	IVRC エントリー

である。