

1. 研究目的の動機

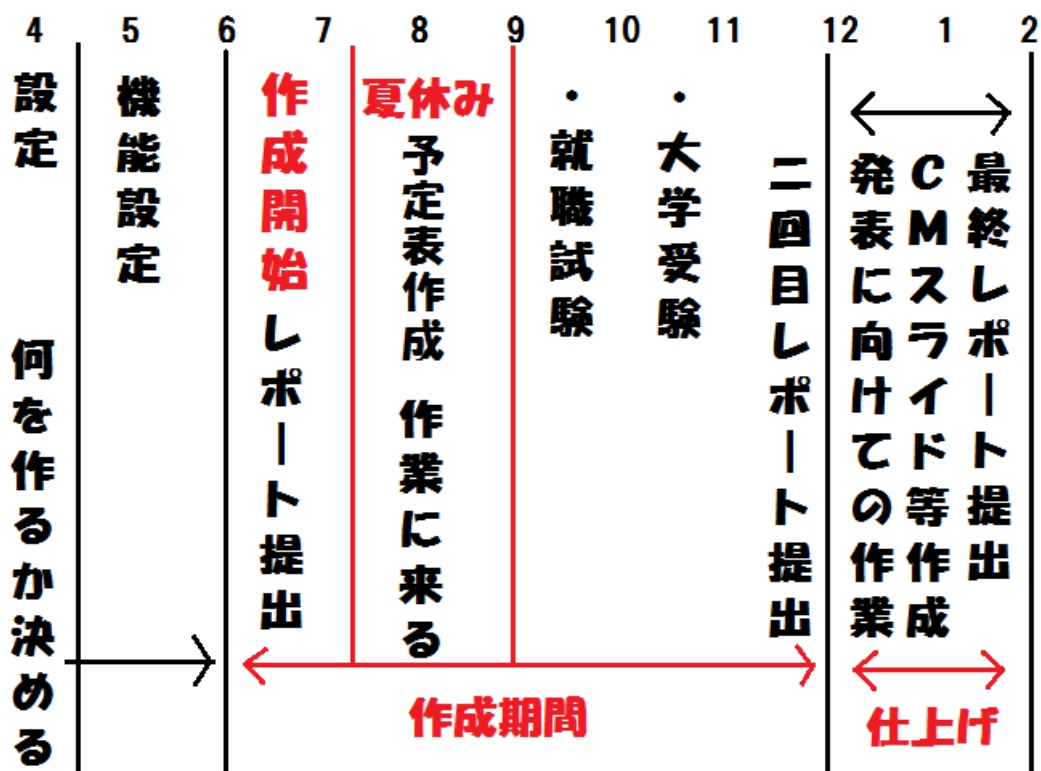
スマートフォン端末ではパソコンではできなかったこと、スマートフォンでしかできないことがあります。タッチパネル・ジャイロセンサー・GPS といったスマートフォン特有のセンサーを使って、今まで作ったことのないアプリケーションを作りたいと思いました。

また、2年生の時、一度 java 言語を習ってみたいと思っていたので、この課題研究を選びました。

2. 作品概要

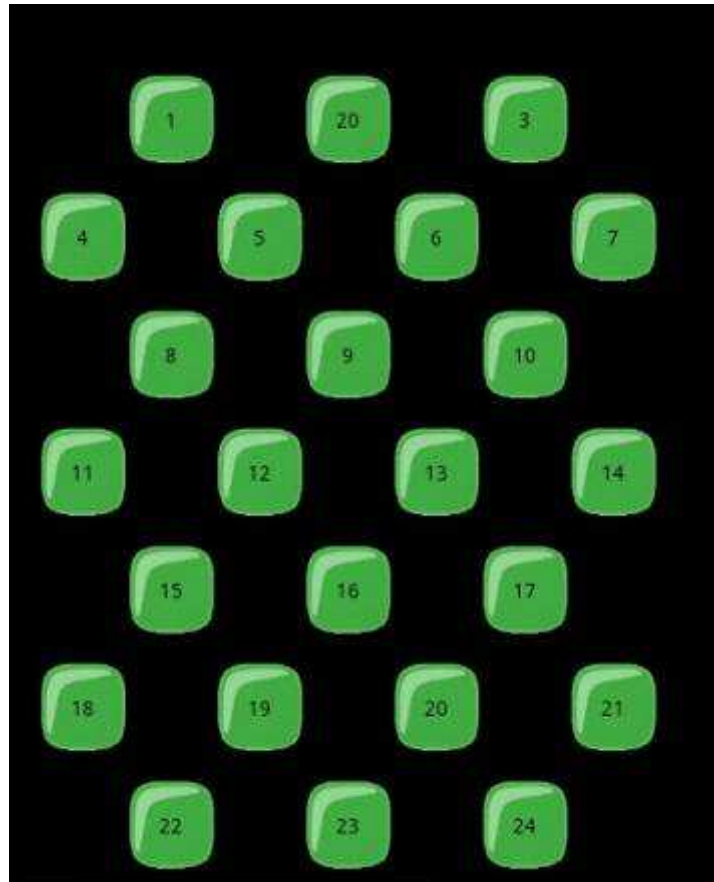
作成しようと考えたアプリは数字探しゲームと言います。24個のボタンにそれぞれ1〜24までの数字がランダムに振ってあり、それを数字の小さい順に押して行き、全て押し終えるまでのタイムを競うゲームです。

3. 製作工程



アプリを作る際、なかなかアイデアが浮かばずアプリ作成開始までにかかなりの時間がかかってしまいました。本格的に作り始めたのは2学期に入ってからでした。

4. アプリの内容



5. まとめ

java 言語は3年間習ってきたC言語とは仕様がちがいで、とまどう事がたくさんありました。java はプログラムがクラスというグループで分かれていますので慣れれば見やすくとても扱いやすかったのですが、慣れるまでにかかり時間がかかってしまいました。課題研究は終わってしまいましたが、今後も趣味の一貫として Android のアプリ作成を続けていきたいと思っています。

6. 今後の課題

ユーザ名を入力するとタイム成績を記録し、ランキングを残せるようにしたいです。また、ボタンをタッチした時のSEの鳴るタイミングに若干のラグがあるのでそれを改善したいと思っています。

7. 参考文献

- ・ Android プログラムミングバイブル