

Android Studio を使ったゲーム開発

1. 動機

高校入学以前からプログラミングが好きであり、0からのゲームの開発にも挑戦したいと思っていたため。ゲームの内容は自身の好きなリズムゲームとし、自分のスマートフォン(Android)で動作させたいと考えた。

2. 使用機器・ソフトウェア

- ① Android Studio 2020.3.1
- ② スマートフォン(AQUOS zero2)

3. 作業内容

< 1 学期 >

Android Studio の操作方法・使用するプログラミング言語に慣れる

ソフトウェアや使用するプログラミング言語(Java,XML)に慣れるため、ウェブサイトや書籍を活用しつつ学んでいった。

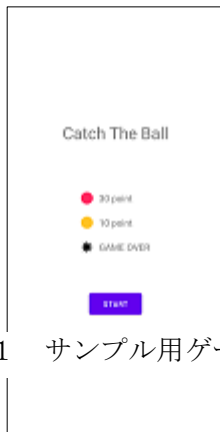


図1 サンプル用ゲーム

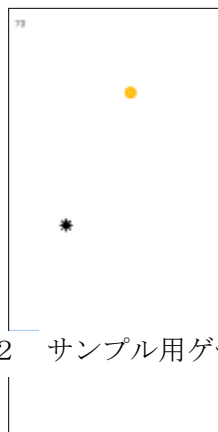


図2 サンプル用ゲーム



図3 サンプル用ゲーム

< 2 学期 >

ゲーム開発に取り掛かる

初めに必要な画面や機能を整理し、その後、画面制作・機能の実装・処理の高速化の順に進めた。



図4 画面制作

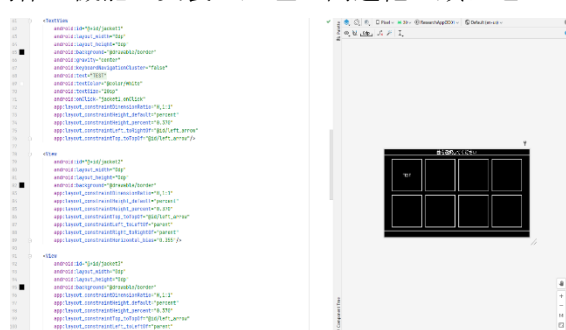


図5 タイトル画面

