デザイン プログラミング プログラミング

プロジェクトリーダー B5P31030 加賀美颯 B5P31034 稲子叶夢 B5P31031 加瀬輝 B5P31033 加藤裕和

プログラミング データベース

B5P31035 川村樹 B5P31029 小幡昂正



プロジェクトの概要

現在、小学校でのプログラミング教育の義務化が検討されている。

プログラミング未経験者(主に小学生高学年)が基本的なコマンドやアルゴリズムの作り方を学ぶこ とで、今後本格的なプログラミングを行う際に考え方やイメージを持ちやすくする。

プログラミングに興味・関心を持ってもらう

未経験者でも解りやすいように設計し、繰り返しプレイしてもらう。

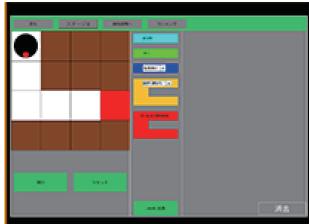
## プロジェクトの特徴

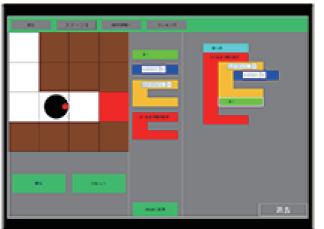
ビジュアルプログラミングを用いた迷路探索ゲーム。コマンドが書いてあるブロック同士を繋ぎ、 ゴールへ導く。類似したアプリケーションには Scratch、Google Blockly などがある。この二つとの相 違点はランキングを用いて他のプレイヤーと競えるようにし、ゲーム性を追加したことである。ブロッ クの枠の色を変え、実行されているコマンドをが見てわかるよう設計した。苦労した点は、ブロック 同士を結合する際のブロックの伸縮の実装である。

## プロジェクトの成果と考察

結果としてはプロジェクト演習 C のグループ全体で 3 位と好成績を修めることができた。反省点は メンバーが共通の危機感と意識を持てず、作業量に差が出てしまったことである。改良できる点とし ては、ブロックの種類の追加や、デザインを更に見やすく親しみやすいものにできたのではないかと 考えられる。

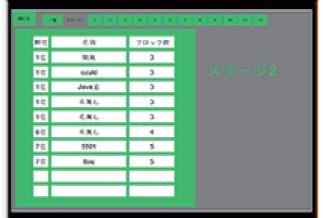












開発環境
------

java PostgleSQL eclipse

html JDBC Driver

terapadS

成果物

チラシ

作品データ(java ファイル) 作品データ(txt ファイル) 作品データ (PNG ファイル) ポスター (A2 サイズ)

8点 1点 1点

29 点

1点