

# アプリケーション制作

電子情報科 石井 友菜 菊澤 友彰 小池田 陽 鈴木 悠介

## 背景

普段利用しているアプリに興味を持ち、楽しめるアプリを作りたいと考えて、実際にアプリを制作に臨んだ。

## 目的

アプリがどの様に作られているかを知り、java言語やc言語を学習し、自分達のプログラミング技術がどこまで通用するかを試す。またプログラミング技術を向上させ、ゲームアプリを制作する。

## 方法

android studioとeclipseの二つの開発環境を使い、それぞれの開発環境でゲームアプリ制作した。android studioはjava言語、eclipseはC言語を用いた。

## 結果

### android studio

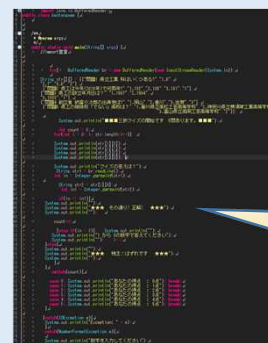


```
// ボタンがタッチされた時の処理
public void onClick(View v){

    switch (v.getId()) {
        // タッチされたボタンが初級の場合
        case R.id.button_e:
            // 遷移先のActivityを指定
            // Intent intent = new Intent(このクラスから、このクラスへ)
            Intent intent = new Intent(MainActivity.this, StageSelect.class);
            // 遷移開始
            startActivity(intent);
            break;
    }
}
```



### eclipse



正解すると  
正解音が鳴る

### クイズ

正解数をカウ  
ントしてくれる

### 占い

ラッキーカ  
ラーの確率

総合点  
の乱数



## 考察

対応した難易度  
に移動するよう  
にした

アプリ制作を通してプログラムだけでなくレイアウトや画像、音声の取り込みなど様々な要素でアプリが作られている事を理解した。クイズゲームを製作したが、物足りないと感じ、BGMやアニメーションなど、改良する点がある。