

Introduction to Development

Yu Tokunaga

The primary objective of this document is to facilitate a conceptual comprehension of “What constitutes system development” for individuals lacking IT skills and industry experience. This endeavor is not aimed at presenting efficient methodologies or challenging widely accepted norms; rather, it seeks to methodically consolidate information for those desiring a fundamental grasp of essential points.

Contents

1 Console	3
1.a コンソール	3
2 Algorithm	3
3 Rust	3
3.a 基本的な文法	3
4 Quality Control	3
5 Git	3
5.a バージョン管理	3
6 Entity Component System	3
7 Web	3
8 Database	3
8.a データベースとは	3
9 Technical Writing	3
Bibliography	3
APPENDIX A: Foo	3
APPENDIX B: Bar	3

1 Console

1.a コンソール

コンソールとは、通常、Linux オペレーティングシステムを搭載したコンピュータに接続されたディスプレイおよびキーボードを指す。これは、コンピュータとの対話を可能にするためのハードウェアである。

そして、一般にコンソールと称される「黒い画面」の正体は、仮想コンソールである。これは、キーボードとディスプレイを仮想的な空間に提供するものであり、この環境は CUI (Character-based User Interface) とも呼ぶ。CUI は、我々が日常的に使用する GUI (Graphical User Interface) とは異なる存在であり、文字に基づいたユーザーインターフェースを提供する。

Lorem ipsum dolor sit amet.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim aequi doleamus animo, cum corpore dolemus, fieri tamen permagna accessio potest, si aliquod aeternum et infinitum impendere malum nobis opinemur. Quod idem licet transferre in voluptatem, ut.

2 Algorithm

3 Rust

3.a 基本的な文法

```
1 pub fn main() {  
2     println!("Hello, world!");  
3 }
```

 Rust

4 Quality Control

5 Git

5.a バージョン管理

6 Entity Component System

7 Web

8 Database

8.a データベースとは

9 Technical Writing

Bibliography

APPENDIX A: Foo

APPENDIX B: Bar