競技用タイピングソフト

『～～～』

情報処理学科2年

K198017

若林 宏樹

目次

1.はじめに

きっかけ

2.作品概要

開発環境

作品説明

3.使用技術(何を以ってそれを選んだか、客観的視点で)

通信規格(http通信について)

オンラインゲームにおける快適さ

直接通信型、サーバ集中型、クライアント分散型の処理の差

4.

5.

1. 初めに