平成29年3月13日（月）

19時00分から20時30分まで

ピクトラボ

[議題メモ]

★本組織の目的の確認（起業の可能性など）

★現在の進捗確認（立ち上げから9カ月たったので全体的な振り返りも含む）

・BeGICの設計や技術要素の確認

・エディタUI設計

・文字コードのビジュアル化に関して

★ver1のリリースに向けて開発体制について

★スケジュールについて（ものづくり・リリース時期など）

(時間が少ないので★の項目優先的に消化)

[本組織の目的の確認]

#meetingよりコピペ

BeGICプロジェクトが立ち上がった経緯

1. 俺、カマベ、俊一とサイゼで食事。

2. 将来どう稼ぐかという話題になる。

3. 普通に就職つまらないかも。

4. 自分で稼いでいる感のある起業は楽しいかも。

5. 業務系パッケージのベンダはどうか？

6. BtoBは信頼とコネ必要で大変そう。大手の隙に入り込むのは並大抵のことではない。

7. （ものづくりのパンフみながら）教育系ソフトウェアはどうか？

8. 最近、プログラミング教育が必修化で子供にプログラミング習わせたい親もたくさんいるし、成長産業でベンチャーも参入しやすいかも！？

9. プログラミング言語からつくる形でプロジェクトカマベと二人で立ち上げる

なので起業するならビジネスモデルはBtoCで教育系ソフトウェアベンダ (edited)

というのが当初の計画

・働クリッカーの実践

・未踏で賞を取ったら起業…？

[現在の進捗確認]

・コミット頻度の確認(新倉にコミット権ない？→要確認)

・現在はプロトタイプまで完成

[ver1のリリースに向けて開発体制について]

〇エディタの開発について

・Railsでの開発からJavaFXでの開発に変遷(2016/12頃)

●今後はエディタに尽力

・インタープリタ → API

・エディタ → 全体的に、特にfx

●担当及び方針を決めたい

・責任は基本的に宮上

・[池田] 設計(UI等)と実装(プログラム)を分ける方針はどうか

●担当

・エディタUI: 新倉

・実装: 宮上

・テスト: 藤田

●基本的なUI

・文字に色を付ける

・画面上にコマンドリスト、コンソール

[スケジュールについて]

●ものづくりコンテストについて

・昨年のものづくり: 提出期限6/1、開催6/22

・どこまで開発したものを出す？

→ver1はテキストメイン、その後

●具体的なスケジュールについて

・ver1.0pre → 5/1目標

・ver1.0 6/1 → リリース

・ものコンで最終的な形をデモするためのスケジューリング

●[池田→宮上] 欲しい機能あったら言ってね

[BeGICの設計や技術要素の確認]

・言語設計についてある程度は理解しておこう

・AST(抽象構文木)について

・インタープリタは木が出来ているイメージ

(コンパイラはそのままコードに)

・fxも木を作るイメージ

[エディタUI設計]

●方針

・まずは主にテキスト処理についてマスト案件あり

・文字コードのビジュアル化は肝だが恐らく大変なので6月以降で

・数字の指定の仕方などを考えてほしい

・実装コストとの兼ね合いも考慮して

●コマンドウィンドウ

・コマンド、関数、制御構文などの一覧は必須

・使いやすさは(今は)問わない

●ヘッドバー

・「開く」「保存」「実行」は必須

・バージョン情報も

●エディタ部分

・キーワードに色がつくのは必須

●コンソール

・表示されればOK

●その他全体について

・ブロック式: 処理の「塊」を把握しやすい

・フローチャート式: 処理の「流れ」を把握しやすい

〇「流れ」のイメージ

・メリット: 処理の流れが分かり、エラーの把握等がしやすい(例: 水の流れなど)

・デメリット: 大きくなった時の複雑化、死にスペース

