|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| BeGIC会議 | | 平成29年度 第〇回 | |
| 開催場所 | 電気通信大学 ピクトラボ（リビングルーム） | | |
| 開催日時 | 平成29年3月13日（月）  19時00分から20時30分まで | 書記 | 藤田 |
| 参加者 | 宮上、池田、新倉, 藤田 | | |

|  |
| --- |
| 議題1　本組織の目的の確認 |
| ●BeGICプロジェクトが立ち上がった経緯  　・起業をする場合のビジネスモデルを考える  　・業務系パッケージのベンダの様なBtoBモデルはベンチャーでは困難と予想  　・モデルがBtoCの教育系ソフトウェアベンダなら昨今のニーズに合っている  　・プログラミング言語からつくる形で池田・宮上がプロジェクトを立ち上げる  ●未踏で受賞したら起業の可能性あり |

|  |
| --- |
| 議題2　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 |

|  |
| --- |
| 議題3　 ver1のリリースに向けて開発体制について |
| [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 |

|  |
| --- |
| 議題4　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] 欲しい機能があれば言ってください |

|  |
| --- |
| 議題5　 BeGICの設計や技術要素の確認 |
| ●メンバー全員が言語設計についてある程度は理解しておくように  ●AST(抽象構文木)について解説  ・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 |

|  |
| --- |
| 議題6　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 |

|  |
| --- |
| スケジュール調整 |
| 未定 |

次ページに板書

|  |
| --- |
| 板書1 |
| s_DSC_0120  s_DSC_0121 |

|  |
| --- |
| 板書2 |
| s_DSC_0122  s_DSC_0123 |