

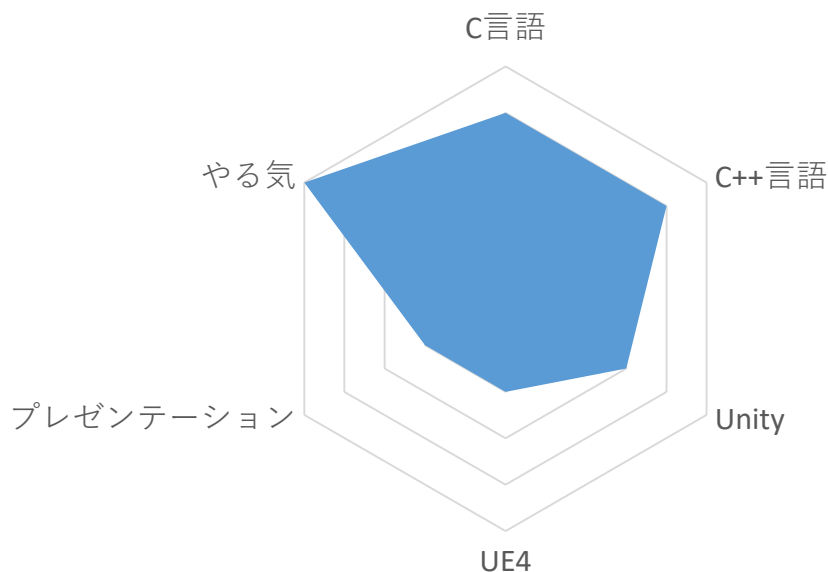
栞那汰の

奇妙なポートフォリオ

KANATA KANA 西潟栞那汰

写真

スキル



本体名-西潟 栞那汰（ニシガタ カナタ）

生年月日-2001年1月6日生まれ 血液型-O型

自己PR-C++言語を主としたプログラマーです。
UnityやUnrealEngine4を使った開発もできますが、
言語ベースの開発を得意とします。
Azureを使ったオンライン開発もできます。

もくじ

コンソールアプリケーション

(3P～4P)

- | | |
|------------|----|
| ・ ネームハンター | 3P |
| ・ クイズゲーム | 4P |
| ・ オンラインbot | 5P |

ウィンドウズアプリケーション

(6P)

- | | |
|------|----|
| ・ 電卓 | 6P |
|------|----|

ゲーム制作

(7P～20P)

- | | |
|-----------------|------------|
| ・ エンドレスゲーム | 7P |
| ・ アイワナ | 9P |
| ・ 大迷宮 | 11P |
| ・ いらすとやうおーず | 13P |
| ・ Hit&Blow | 15P |
| ・ 4Keys | 17P |
| ・ Keep Climbing | 19P |

お勧め！！！！

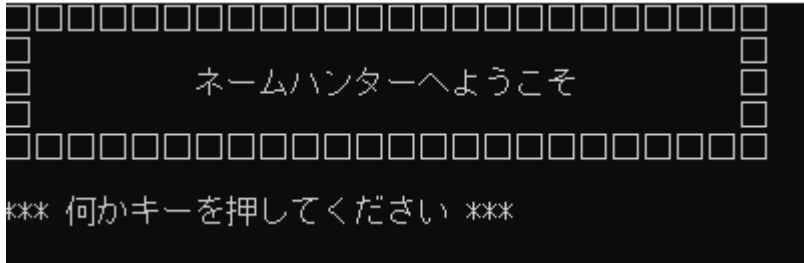
イベント

(20P～21P)

- | | |
|-----------|-----|
| ・ 情ビキャラバン | 20P |
| ・ ハッカソン | 21P |

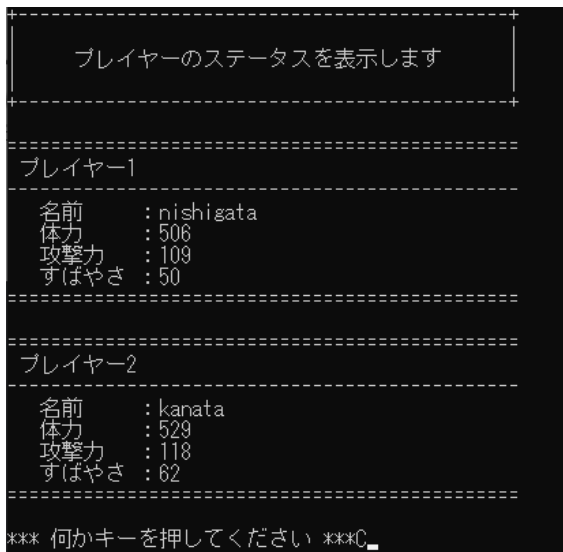
最初のコンソールアプリケーション

ネームハンター



説明

入力された名前をint型の変数に変えて、お互いに攻撃しあう
コンソールゲーム



C言語を学習して 制作した最初の ゲーム！！！！

感想

文字だけで伝えられるゲームを作るのは単純だったが、ゲーム性を取り入れようとするとまだまだ改良する点が出てきて奥が深いなと思った

クイズゲーム

|遊戯王カードクイズ|
キーを押してスタート

説明

3択のクイズゲーム

数字を指定して回答する

テキストファイルの
入出力を学んだ！



Question.txt

2019/05/29 10:48

TXT ファイル



result.txt

2020/11/25 10:24

TXT ファイル

感想

```
1 結果 ←
2 第1問：不正解 ←
3 第2問：正解 ←
4 第3問：正解 ←
5 第4問：正解 ←
6 第5問：正解 ←
7 第6問：正解 ←
8 第7問：正解 ←
9 第8問：正解 ←
10 第9問：正解 ←
11 第10問：正解 ←
    [EOF]
```

行数を管理しながらのテキストファイル読み込みが大変だと感じました。

しかし、理解してしまえばとても便利に使えるのでファイルの入出力はこれからも多用していこうと思いました。

オンライン開発

```
接続先のIPアドレスを入力:127.0.0.1
*-----*
*      こんにちはが入力されると返すbot      *
*      exitで終了                              *
*-----*
文字列を入力してください。
-->こんにちは
こんにちは
-->exit
終了します
```

説明

オンライン上で特定の単語を入力すると返答するbotを作成

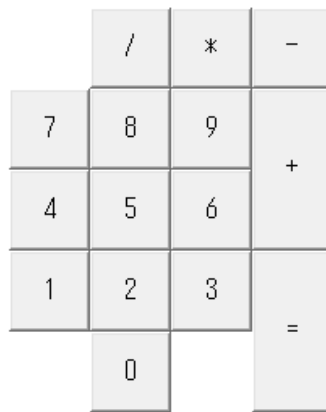
Azureを使用した初めてのオンライン開発！！

感想

Botを制作するのには、サーバーとクライアントの両方を作らないといけないので、とても大変でした。数字は、エンディアン変換を利用しないと受け渡しても数値が変わってしまう点が苦勞しました。

最初のアプリケーション

電卓



説明

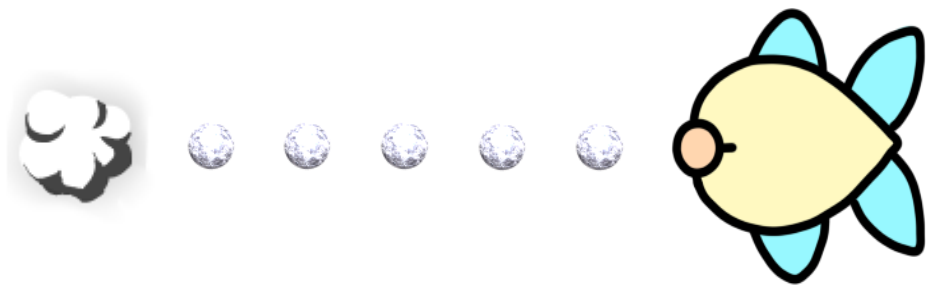
数字、演算ボタンを押して
押された演算で計算
する簡単な電卓

**初めての
アプリケーション
制作！！**

感想

ボタンを使用した簡単な電卓だったが、変数が初期化されてしまうなど苦労した。
また、ユーザーが使いやすいような見た目にすることも大事だなと思った。

Endless Game



タイトル名－『エンドレスゲーム』

制作学年－1年	使用言語－C言語	ジャンル－シューティング
制作人数－1人	制作期間－2ヶ月	DirectX2010使用

説明－初めてのDirectXを使用したゲーム制作。
画面上を縦横無尽に動く敵を倒し続けるゲーム。
敵は画面上に1対しかいない、倒すと新たな敵が出現する。
3回ダメージを受けるまで倒し続けよう。

制作ポイント



4種類の敵は、それぞれ攻撃の方向を変えています。
また、敵の出現を乱数で決めています。



感想

初めてのゲーム制作で敵の種類ごとに攻撃方向を変えるのに苦労しました。
また、自機の体力の表示やスコアシステムを追加できたらよかったと思いました。

I wanna be
the

アクションゲーム

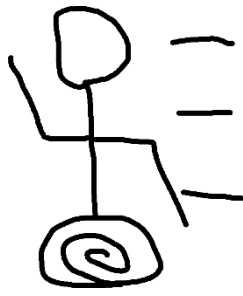


タイトル名－『アイワナ』

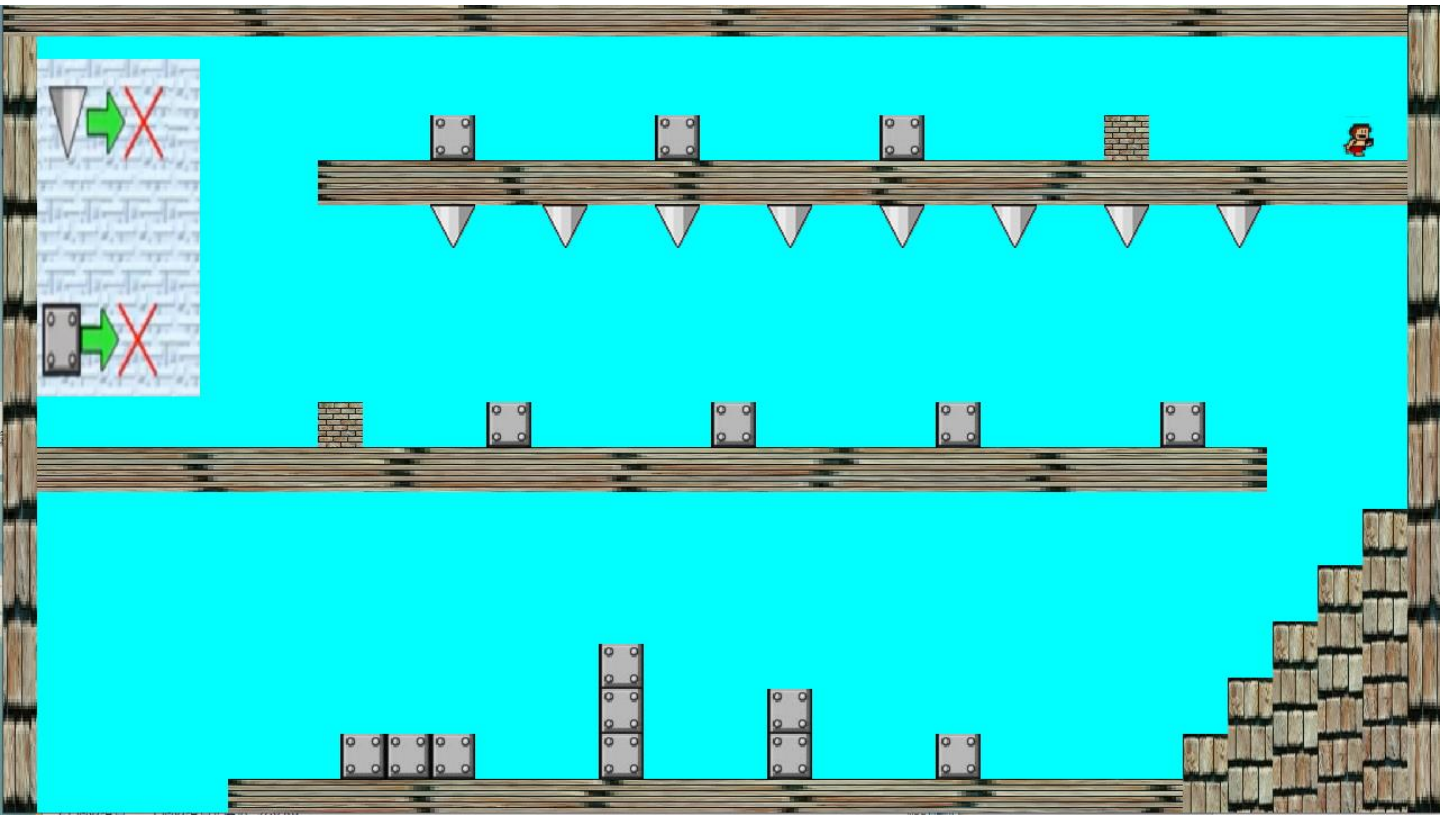
制作学年－1年	使用言語－C言語	ジャンル－アクション
制作人数－1人	制作期間－1ヶ月	DirectX2010使用

説明－I wanna be the Guyのオマージュ作品。
針やブロックに当たらないように進むアクション
ゲーム。
2段ジャンプまでできる。

制作ポイント



すぐにリトライができて何度もやり直せるゲーム性や、ボス戦の演出等再現することに力を入れました。



感想

プレイヤーとブロックの当たり判定の難しさを身にしみて感じました。また、2段ジャンプを実装する際には、空中にいる判定をとることで無限ジャンプを防ぎました。

大迷宮

タイトル名 ー 『大迷宮』

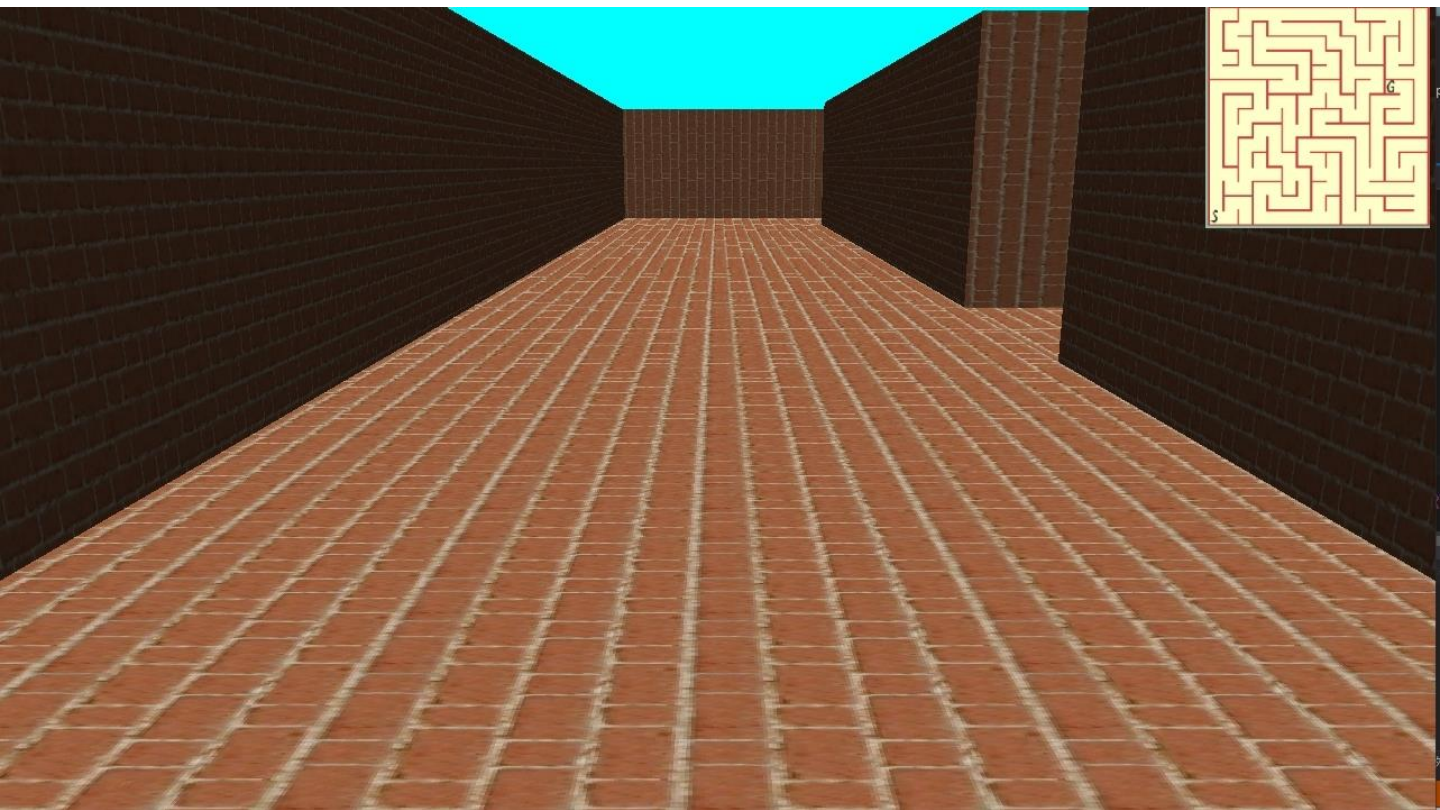
制作学年 ー 1年	使用言語 ー C言語	ジャンル ー パズル
制作人数 ー 1人	制作期間 ー 2ヶ月	DirectX2010使用

説明 ー 初めての 3D 作品。

マップを見ながらゴールを目指す迷路ゲーム。
自分の位置が表示されていないので地形から
場所を把握し、ゴールまでたどり着かなければ
ならない。

制作ポイント

スタートとゴールだけを表示し、自分の位置を更新しないことで難易度を上げています。



感想

迷路ゲームでマップを出してしまうと、簡単にクリアされてしまうと思ったため、自分の位置を表示しないことで難易度を調整しました。

さらに、リスタートをボタンに割り当てることで迷ってもやり直せるようにしました。

3Dゲームの当たり判定がとても苦労しましたが、完成してよかったと思います。

い ら す と や

う お ー ず



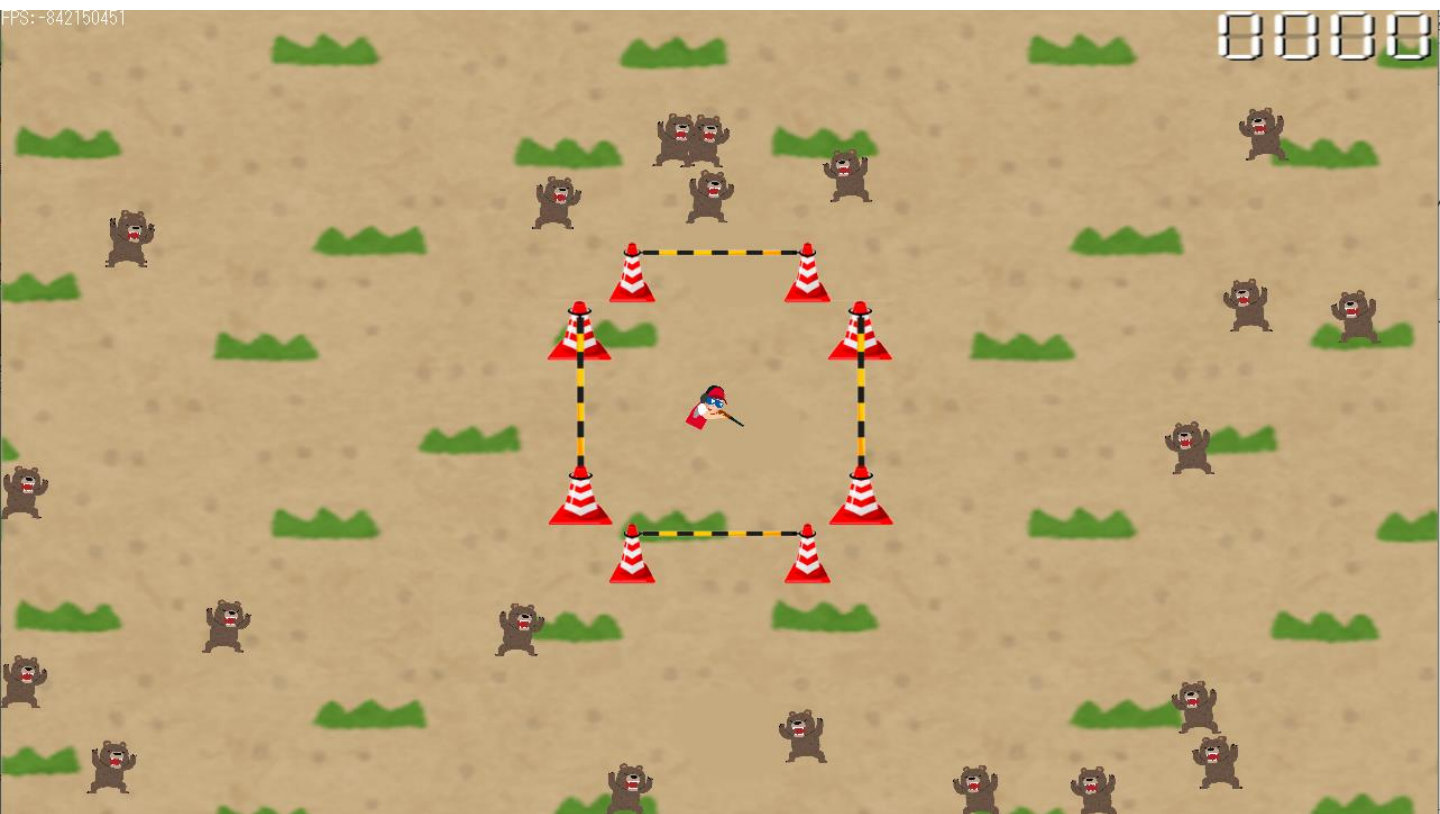
タイトル名－『いらすとやうおーず』

制作学年－2年	使用言語－C++言語	ジャンル－シューティング
制作人数－1人	制作期間－1ヶ月	DirectX2010使用

説明－C++言語を使用して制作したシューティングゲーム。
防衛拠点に熊の大群が襲い掛かってくる
フェンスで守られているがもろい為すぐ壊れる。
熊が自機に一度でもあたるとゲームオーバー
倒した数がスコアになるのでたくさん倒そう。

制作ポイント

マウス操作で簡単に誰でもできるようなゲームを目指して制作しました。また、タイトル名の通り素材を『いらすとや』に絞って制作しました。



感想

1回当たりのプレイ時間が短いので何度も挑戦しやすく、スコアを倒した数にすることでわかりやすくしました。

インパクトや要素に欠けていると感じたのもっと工夫が必要だったかなと思います。



0123456789

タイトル名－『Hit&Blow』

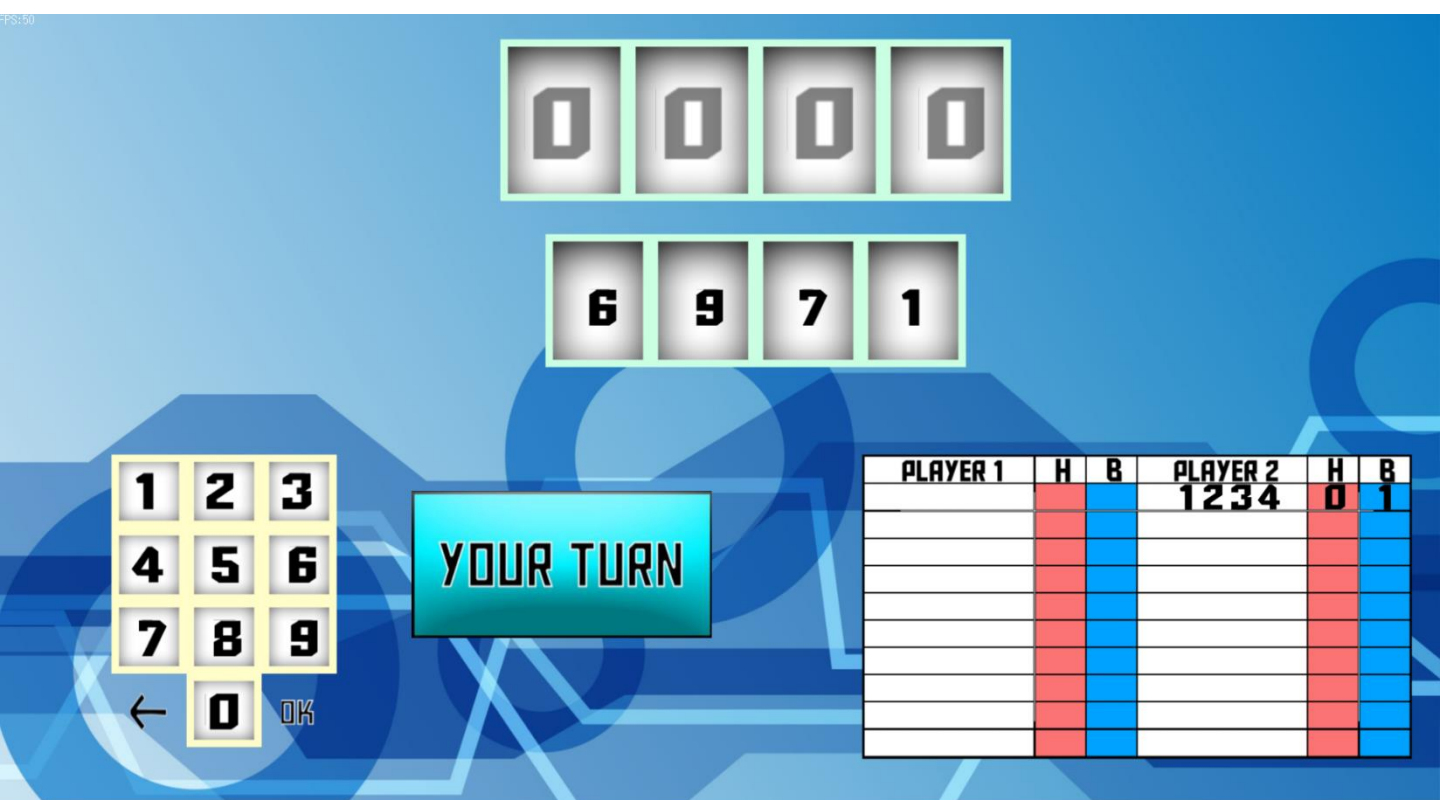
制作学年－2年	使用言語－C++言語	ジャンル－対戦推理ゲーム
制作人数－6人	制作期間－3ヶ月	DirectX2010使用

説明－Azureを使用した1対1での対戦型オンラインゲーム。
4桁の数字をそれぞれ決めて自分の答えとする。
相手の数字を当てたら勝ち。回答の際、その数字が
含まれていて位置も同じならば「Hit」、
含まれているが位置が違うなら「Blow」
と表示される。
そこから相手の数字を推理して先に当てたら勝ち。

制作ポイント

Azureを利用し、ターン制にすることで、常に同期をしなくてもいいようにしました。また、見やすいインターフェイスを心掛けて制作しました。

FS:50



感想

チームリーダーとして5人をまとめながらゲーム制作をするのはとても大変でした。誰かの進捗が遅れている等、スケジュールの管理が特に大変でした。コミュニケーションをチームメンバーととって取り組むことがいい経験になりました。



お勧め!!!

タイトル名 — 『4Keys』

制作学年 — 2年	使用言語 — C++言語	ジャンル — アクションSTG
制作人数 — 6人	制作期間 — 2ヶ月	DirectX2010使用

説明 — C++言語を使用したチーム制作。
フィールドに沸くゾンビを倒し鍵を4つ手に入れ脱出するゲーム。
ゾンビは種類があり、鍵持ちのゾンビを狙って素早く脱出することが可能。

制作ポイント

Rayを使用して、プレイヤーと壁の当たり判定や、敵同士の接触判定を行っています。
また、射撃の当たり判定もRayを使用しています。



感想

メインプログラマーとして制作を行いました。
プレイヤーのカメラワークに力を入れています。
カメラの位置と注視点を球面座標でとるのがとても大変でした。
初めて実装する要素が多く、時間もかかりましたが、
やりたい要素を入れよい結果になったと思います。



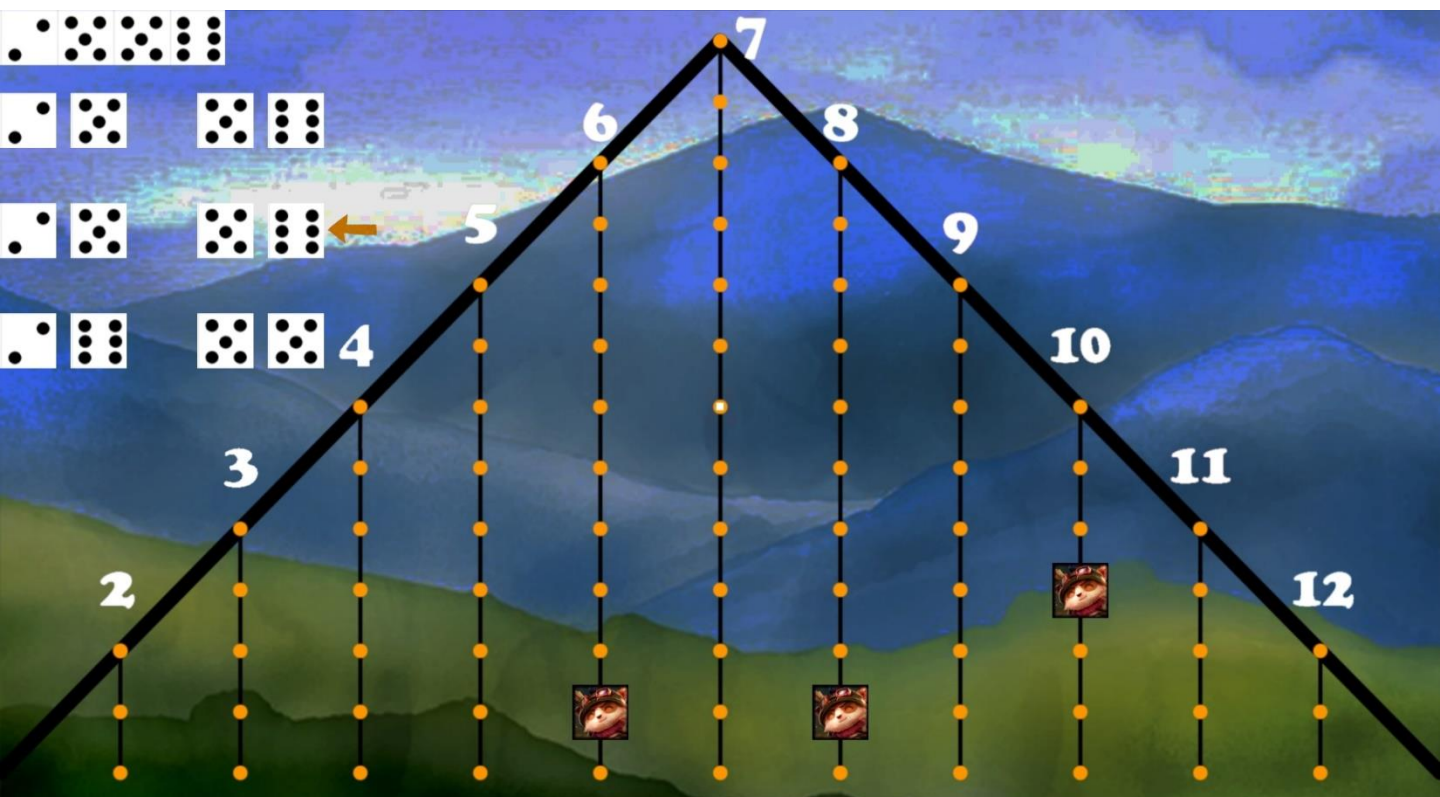
タイトル名－『KEEP CLIMBING』

制作学年－2年	使用言語－C++言語	ジャンル－ボードゲーム
制作人数－4人	制作期間－10時間	DirectX2010使用

説明－「ディスタンス、ボタンをあまり触らない」という2つのテーマで制作したボードゲーム。
CAN'T STOPを参考にさいころを4つ使い、出た目の2つずつの組み合わせから、山を登るゲーム。
どこか1か所を登頂するとゲームクリア。

制作ポイント

プレイヤーの操作を減らすため選択肢を時間で変更し、エンターで確定するようにしました。



感想

初めてハッカソンに参加し、10時間という短い時間の中で制作しました。

なんとか時間内にゲームと呼べるところまで仕上げられたのでよかったと思います。

しかし、バグや実装しきれなかったところが多かったので10時間という短さを実感しました。

情ビキャラバン2020

情ビキャラバンとは、
ゲーム系学科全体で行われる先輩後輩問わずの
ゲームの祭典である！！！！

参戦したゲーム



予選落ち

予選1位
決勝3位



予選勝ち残り
決勝初戦敗退

チーム戦
リーグ優勝

聞いたことなかったゲームや
やったことのないジャンルのゲーム
を知れてとても勉強になった。
また、コミュニケーションの場として
いい経験となった。



ハッカソン2020年秋

当日出されるお題から10時間でゲームを作るイベント

4人1組のチームで制作していきます。
今回は先生二人のチーム含めて16組でした。



今回は新型コロナウイルスの影響で部屋を分けたり、部屋を移動したりで時間ロスが少しありました。

発表会で参加者で投票しました。
結果は3年生の先輩チームの優勝でした。
短い時間でしたが、とてもいい経験となりました。

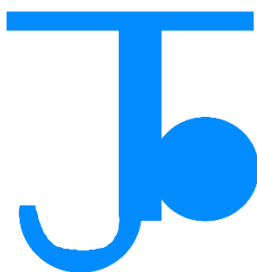




191042 2001 0106

定価 0円

本体 0円



ジョウハウ・ビジネス

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA

KANATA