

2018 年度 情報可視化論 最終課題

186x026x 松葉裕介

- ・ 作成プログラム

講義で用いたロボスターのアプリケーションに，水槽を用意し中の水の量を調節できるユーザインタフェースを追加した．また，ロボスターに餌を与えるという機能も追加した．

- ・ 追加コンテンツ

水の上面を描画する板状のデータ

餌の役割をもつ球状のデータ

- ・ 追加機能

range タブを用いて水面の高さを調節する機能

ロボスターに餌をあげる．餌をなくす機能

- ・ 考察

今回の課題では，水面を描画するために **water.js** を引用したが他のプログラムも引用すれば様々なイメージが描画可能になるのではと考える．また，ネットに掲載されていた他の水面を描画するプログラムでは複数の画像を合成し，角度によって水面に移る景色が違ったためそのようなプログラムを今後，挑戦してみたいと思う．