データベース演習最終課題レポート (2020年8月3日版)

中井 俊1

概要:これはデータベース演習最終課題レポートである。

Database Exercise Intermediate Report (version 2020/6/29)

Nakai Shuhn¹

1章:機能概要

私はデータベース演習の最終課題でポケモン図鑑を作った。そもそもポケモンとは何であるか。

モンスターボールで捕まえられる不思議な生き物ポケットモンスター、縮めてポケモンは、たくさんの謎を秘めた不思議な生き物人間となかよく暮らしているポケモンもいれば、草むらや洞くつ、海などに生息している野生のポケモンもいるが、その生態については、まだわかっていないことが多い(注1)。ポケモンは、モンスターボールを使うと捕まえることができ、中に入れて持ち運べるのが大きな特徴だ(注1)。

ポケモンはバトルをすると強くなるポケモンは、さまざまな技を覚えることができ、これを駆使してバトルを行う。バトルをすることで、ポケモンはより強くなり、レベルアップするのだ。中にはレベルアップ以外で進化するポケモンもいるのである(注1)。

ポケモンはさまざまなタイプがあるポケモンは、その特徴から 18 のタイプに分類される。たとえば、アマカジは「くさ」タイプ、キュワワーは「フェアリー」タイプのポケモンだ。また、ガオガエンのように、「あく」と「ほのお」の 2 つのタイプを持つポケモンもいる (注 1)。これらのタ

イプにはそれぞれ相性があって、それがバトルに大きく影響する。相手のポケモンが相性の良いタイプであれば、バトルはとても有利になる(注 1)。

ポケモン図鑑はポケットモンスターというキャラクターの詳細を記録した図鑑である。このポケモン図鑑にはシリーズ初代のポケットモンスター赤・緑に登場した 151 匹のポケモンを収録している。主に自分の気になるポケモンを調べたりすることができる。さらにこのポケモン図鑑にはお気に入り度機能が付いており自分の気に入ったポケモンのお気に入り度を変えることができる。ポケモンはそのポケモンの画像とともに表示されるので視覚的にわかりやすい。ポケモンは名前で検索したりする。この図鑑はポケモンのことを知らない人でもわかりやすく説明できるよう配慮してある。

2章:利用技術

2.1 節:PHP

PHP は今回の課題で php ファイルを 5 個作った。database.php と model.php は補助用に存在していて、実際にブラウザで動かすのは index.php、syosai.php、love.phpの 3 個だけであり、それらが画面遷移していくのである。PHP は主に検索機能を使うのに利用した。

index.php でははじめに model.php を読み込んで、データベースのデータを取得する。include_once('model.php'); と \$userData = getUserData(\$_GET); で行なった。GetUser-

¹ データベース演習最終課題レポート

IPSJ, Chiyoda, Tokyo 101–0062, Japan

^{†1} 現在,愛知工業大学

Presently with Aitchi Institute of Technology

IPSJ SIG Technical Report

Data メソッドは指定したユーザとキーに対してユーザデータを取得する (注 2)。 つまりユーザ trainer のデータを取得したのである。そして検索用のフォームを作った。検索された値を復元し、htmlspecialchars でエスケープするのである。htmlspecialchars は主に特殊文字を HTML エンティティに変換するのに使われる (注 3)。そして検索によって得られたデータを表示する。

model.php は DB コネクタを生成、入力された検索条件 から SQl 文を生成、SQL 文の実行、\$result を扱いやすい 形に変更などを行なった。

saisyu.php では PDO を作成して、MySQL サーバに接続している。そして model.php から持ってきたデータから詳細ページを作っている。

love.php は PHP の技術で更新処理、任意のレコードの 更新ボタンがクリックされたときの処理、全レコードを更 新ボタン付きで表示する処理などを行なっている。

2.2 節:MariaDB/MySQL

ターミナルで MySQL に接続してユーザ (trainer)、データベース (sampledb)、テーブル (pokemon) などを作った。さらに MySQL で 151 個のデータを INSERT 文で挿入した。 MySQL は主に直接データベースを管理するのに使った。また MySQL と表示されているが内部では MariaDB が動作している。

2.3 節:CSS

今回、index.php、syosai.php、love.php をレイアウトするため CSS の技術を利用した。style.css を love.php をブラウザで整える目的で使用したのだが、せっかくなのでindex.php と syosai.php にも利用していた。見出しを大きく両脇に色のついたブロックを置き並べてあるデータを線で見やすく整えた。

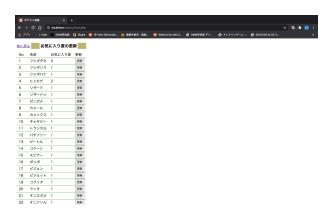


図 1 love.php に style.css でレイアウトした状態

2.4 節:Bootstrap

Bootstrap は Twitter 社が開発した CSS の「フレーム

ワーク」である。通常 CSS を書く場合、全てのスタイルを自分で作っていく必要があるが、このフレームワークにはよく使われるスタイルがあらかじめ定義してあるので、ルールに沿って利用するだけで整ったデザインのページを作成できる (注 4)。index.php で¡link rel="stylesheet" href="https://maxcdn.bootstrapcdn.com/bootstrap/3.3.0/css/bootstrap.min.css";と記入することによりindex.phpのデザインやインターフェースがより良くなった。

2.5 節:HTTP

HTTP とは、Web サーバと Web クライアントの間で データの送受信を行うために用いられるプロトコル(通信 規約)(注5)。Webページを構成するHTMLファイルや、 ページに関連付けられたスタイルシート、スクリプト、画 像、音声、動画などのファイルを、データ形式などのメタ 情報を含めてやり取りすることができる(注5)。HTTPは クライアントから要求(HTTP リクエスト)を送り、サー バが応答(HTTP レスポンス)を返すプル型(リクエス ト/レスポンス型)の通信を基本としており、Webブラウ ザや Web クローラなどのクライアントから送信する要求 の形式や、Web サーバからの応答の形式などを定めてい る (注 5)。HTTP リクエストおよびレスポンスは要求や返 答の内容、資源の種類や形式などの情報、および関連する 情報を記述したヘッダ部と、送受信する資源(ファイルな ど)の本体であるボディ部で構成される(注5)。ボディ部 は基本的にはレスポンスに存在するが、クライアント側か らデータを送信する際にはリクエストにも付加される(注 5)。HTTP は下位(トランスポート層)のプロトコルとし て標準では TCP を利用することが多いが、SSL/TLS を用 いて暗号化されて伝送されることもある(注5)。この通信 手順は「HTTP over SSL/TLS」と呼ばれ、URL/URI の スキーム名として通常の「http:」に代えて「https:」を用い る (注 5)。HTTP リクエスト (HTTP request) クライアン トからサーバへの要求メッセージを HTTP リクエストと いう (注 5)。ヘッダには要求の種類(リクエストメソッド) と、要求する資源の位置 (パス)、要求相手のサーバのホス ト名 (FQDN) などが記述される (注 5)。パスは URL/URI と同じ書式で、サーバ内でのファイルなどの所在を示し、 また、「?」に続けて引き渡すパラメータの名前と値を記述 することができる。また、受信可能な資源の種類(Accept フィールド)、クライアント側に保存された状態管理のため のデータ(Cookie フィールド)や、リンク元の Web ペー ジの URL (Referer フィールド)、クライアントの名称や バージョン (User-Agent フィールド) など、クライアント についての情報をサーバに知らせることができる(注5)。

HTTPメソッド (HTTP method) HTTPメソッドはサーバにどのような動作を要求するかを短い符号で表したもので、指定した資源の送信を求める「GET」、ヘッダのみ送

IPSJ SIG Technical Report

信するよう求める「HEAD」、クライアントからのデータの送信を求める「POST」、HTTPから送信したデータを指定した資源に保存するよう求める「PUT」、資源の削除を求める「DELETE」などが定義されている(注 5)。

HTTP レスポンス (HTTP response) 要求を受けたサーバがクライアントへ返す応答メッセージを HTTP レスポンスという。ヘッダにはクライアントからの要求に対する応答(ステータスコード)と、要求された資源についての属性情報(メタ情報)などが記述される(注 5)。送信するファイルなどの種類やデータ形式(Content-Type フィールド)、データ長(Content-Length フィールド)など資源に関する情報や、サーバの名称やバージョン(Server フィールド)などの情報が含まれる(注 5)。

HTTP ステータスコード (HTTP status code) HTTP ν スポンスの種類を番号とメッセージで示したものを HTTP ステータスコードという。3 桁の数字と続く短い英文で規定され、数十種類が定義されている (注 5)。

例えば、要求が成功した場合は「200 OK」、資源が存在しない場合は「404 Not Found」、適切なアクセス権限がない場合は「403 Forbidden」、サーバ内部でエラーが発生し処理が中断した場合は「500 Internal Server Error」がそれぞれ返される。100 番代は情報提供(informational)、200番代は成功(success)、300番代は転送(redirect)、400番代はクライアントエラー(client error)、500番代はサーバエラー(server error)をそれぞれ表している(注 5)。

今回の最終課題では syosai.php から index.php に戻るボタンに HTTP_REFERER が使われていて、戻ったときの index.php は検索結果を保持している。love.php でもお気に入り度を更新したりするために HTTP の\$_POST['update'] や\$_POST['update'] が使われている。

3章:システム設計

3.1 節:システム概要

このデータベース作品はポケモン図鑑である。ユーザはポケモンを検索することができる。検索欄は3つありそれぞれ名前、タイプ、特性である。 検索したら条件に当てはまるポケモンが表示され自分が見たいポケモンの詳細を見ることができる。さらにポケモンにはお気に入り度が設定されており自分で自由に設定することができるのである。これはユーザがポケモンについて勉強するためのWebアプリケーションである。

3.2 節:画面遷移

この Web アプリケーションは index.php が一番最初に表示されることを想定している。つまりユーザは初めに Google Charom や Safari の URL 欄に local-host/index,.php と入力しなくてはならない。index.php はBootstrap を用いているので見やすい。そして index.php

がブラウザに表示されると初期状態で151匹全てのポケモ ンが検索結果に表示された状態になっている(図2)。検索 しなくても全てのポケモンが表示された状態にある。さら にユーザはポケモンの名前、タイプ、特性で条件を絞って 検索することができる。 3つの欄全てに項目を入れ検索す ることもできる。名前だけ、タイプだけ、特性だけのよう に1つの項目だけ入力して検索することもできる。さらに タイプと特性だけのように任意の2つの項目だけを入力し て検索することもできる。タイプの欄の選択肢は、選択し ないノーマル、ほのお、みず、くさ、でんき、こおり、かく とう、どく、じめん、ひこう、エスパー、むし、いわ、ゴー スト、ドラゴン、あく、はがね、フェアリーの 19 個ある。 そして特性の選択肢は、選択しない、あくしゅう、あつい しぼう、ありじごく、いかく、いかりのつぼ、いしあたま、 いろめがね、うるおいボディ、かいりきバサミ、かがくへ んかガス、かたやぶり、かちき、かんそうはだ、がんじょ う、きもったま、げきりゅう、こんじょう、しぜんかいふ く、しめりけ、しんりょく、じゅうなん、じりょく、すい すい、すてみ、すながくれ、するどいめ、せいしんりょく、 せいでんき、だっぴ、ちくでん、ちどりあし。ちょすい、 てきおうりょく、てつのこぶし、てんのめぐみ、とうそう しん、どくのトゲ、どんかん、にげあい、ねんちゃく、の ろわれボディ、はっこう、はやおき、ひらいしん、ふくが ん、ふみん、ふゆう、ほうし、ほのおのからだ、ぼうおん、 みずのベール、むしのしらせ、めんえきあついしぼう、も うか、もらいび、やるき、ようりょくそ、よちむ、りんぷ ん、クリアボディ、シェルアーマー、シンクロ、スキルリン ク、スナイパー、ダウンロード、テクニシャン、トレース、 ノーてんき、ノーガード、フィルター、プレッシャー、ヘ ドロえき、マイペース、マジックガード、メロメロボディ、 リーフガードの 77 個ある。さらにタイプも特性も選択し ないを選ぶとその欄は使わずに検索することになる。



図 2 index.php で検索した結果

図3はタイプの欄にいわを選択して、特性の欄にいしあたまを選択して検索した結果である。名前の欄は使用しなかった。ブラウザは index.php のままである。この検索

IPSJ SIG Technical Report

結果は7件見つかり、すなわち条件の合う7匹ポケモンがヒットした。具体的にはイシツブテ、ゴローン、ゴローニャ、イワーク、サイホーン、プテラでありこれらのポケモンはタイプ;いわタイプと特性;いしあたまを満たしている。さらにタイプがいわだけでなくいわ・いめんなどの2つタイプがあり片方が岩タイプのポケモンも表示されており、かつ特性が石頭の他にもう一つあるポケモンも表示されている。つまりタイプや特性が複数あってもタイプがいわタイプかつ特性がいしあたまを満たしていればしっかりと検索結果に表示されるのである。さらに表示されているポケモンの横に詳細と書かれたボタンがある。これを押すとそのポケモンの詳細が書かれたページ(syosai.php)に飛ぶ。またページのタイトルのお気に入り度変更のボタンを押すとお気に入り度の更新ページ(love.php)[図1]へ飛ぶ。



図 3 イシツブテの詳細ボタンを押した結果 (syusai.php)

図 4 は検索画面 (index.php) でイシツブテの詳細ボタン を押した結果である。イシツブテの詳細ボタンを押した ことで画面が index.php から syosai.php に遷移した。index.php で\$row[name] にイシツブテのデータを保持して、 syosai.php に渡しさらにそこでイシツブテのカラムのデー タ全てを持ってきた。syosai.php ではそのポケモンの画像 が表示される。具体的には pokemon のテーブルから取っ てきたデータで番号、名、分類、タイプ、特性、高さ (m)、 重さ (kg)、生息地、説明、お気に入り度が表示される。 ま た前に戻るボタンがありそれを押すと先ほどの検索画面 (index.php) に戻る。しかも index.php はいわタイプと特 性;いしあたまを満たした検索結果のデータを保持した状 態になっている (syosai.php から index.php に戻った時に 限る)。イシツブテのお気に入り度は1になっているが、例 えば自分はイシツブテがお気に入りだという場合にはお気 に入り度を変更することができる。

図1は syosai.php でお気に入りボタンを押したら遷移するお気に入り度の更新画面 (love.php) である。この画面は151匹の全てのポケモンのお気に入り度を自由に帰ることができるのである。例えばイシツブテの欄を探して隣にある更新ボタンを押せば図5のように画面の上の方に画面の

上の方におきにい入り度更新のための欄が出現する。

例えばイシツブテの欄を探して隣にある更新ボタンを押せば図5のように画面の上の方に画面の上の方におきにい入り度更新のための欄が出現する。お気に入り度は1から5まで選択できる。初期状態では全てのポケモンのおきに入り度は1に設定されてある。またお気に入り度を6や0などは設定できないように設定してある。そしてお気に入り度を更新したら本当にデータベース sampledb の中のテーブル pokemon のイシツブテのお気に入り度も変わっている。つまりデータベースの更新ができるのである。

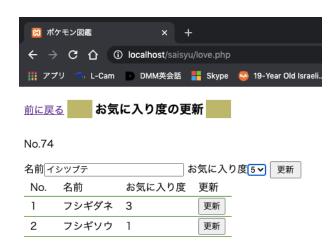
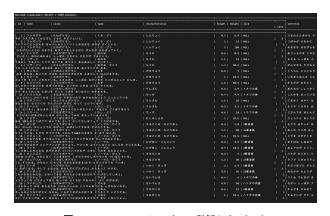


図 4 表にあるイシツブテの欄の更新ボタンを押すと出現するお気に入り度更新欄 (love.php)

またこのお気に入り度変更画面 (love.php) から前に戻るボタンで検索画面 (index.php) に遷移しても検索画面の検索結果はリセットされてしまう。

3.3 節:データベース設計



 $2 \ 5$ pokemon テーブルに登録したデータ

ポケモン図鑑の機能を実現するために必要なデータを検討して、データ正規化用のデーブル定義を行なった。ターミナルで MySQL に root で接続し sampledb を作成した。そしてユーザ trainer を作成し trainer にテーブル sampledb のアクセス権を与え、その sampledb に pokemon というテー

IPSJ SIG Technical Report

ブルを作成して CREATE TABLE pokemon (id MEDI-UMINT UNSIGNED NOT NULL AUTO_INCREMENT, name VARCHAR(50) NOT NULL, class VARCHAR(50) NOT NULL, type VARCHAR(50) NOT NULL, characteristic VARCHAR(50) NOT NULL, height FLOAT UNSIGNED NOT NULL, weight FLOAT UNSIGNED NOT NULL, live VARCHAR(50), sentence VARCHAR(100) NOT NULL, love TINYINT UNSIGNED NOT NULL, PRIMARY KEY (id)); と入力した。そしてポケモン 151 匹分のデータ入力した。図 6 では id = 28 のサンドパンまでの 28 匹分のポケモンのデータしかスクリーンショットできなかったが、本当は 151 匹分のデータがテーブルpokemon に図 6 のように入っているのである。

3.4 節:システム詳細

このデータベースは3つのページ (index.php、syosai.php、love.php) を行き来しながら画面遷移する。index.php はmodel.php と連帯しながらconfig フォルダの database.phpを参照しながら検索フォームを作る。syosai.php はindex.php で詳細ボタンの押されたポケモンの詳細を表示してさらにおきにい入り度変更画面へ進むことができる。love.php はお気に入り度更新画面を表示して、更新したいボタンをおせばそのポケモンのお気に入り度を更新できるフォームが出現して自由に更新できる。

3.5 節:変数設計

index.php では名前で検索するとき、\$_GET['name'] で検索した名前のデータを受け取る。タイプで検索する\$_GET['type'] で選択したタイプのデータを受け取る。同様に特性で検索するときも\$_GET['characteristic'] で受け取る。\$userDataで検索結果を持ってきて\$row['name']、\$row['type']、\$row['characteristic'] で検索結果を並べる。またvalue="i'.php echo htmlspecialchars(\$row['name'])?;をsyosai.php に引き渡すことにより、syosai.php でデータの検索をする。syosai.php ではindex.php で持ってきた値を\$search_key に入れてデータを検索する。love.php は\$id、\$name、\$love などが\$_POST、\$row から値を受け取りながらデータを更新していく。

3.6 節:各画面設計

画面設計には主として HTML が使われている。basic_auth.php の場合は最初に PHP でデータベースを取ってきていて、HTML で画面出力を行いながら適宜 PHP で認証などの処理を行なっている。

4章:実装

4.1 節:実装環境

実装環境は XAMPP を用いている。MySQL Database

と Apache Web Server は起動させている。

4.2 節:環境設定

XAMPP と Apache Web Server をダウンロードしておいて GoogleChrome や safari などで php が使えるようにする。

4.3 節:動作検証

検索画面 index.php から詳細画面 syosai.php に遷移して いるとき、不具合を発見した。検索画面でポケモンのアー ボの詳細ボタンを押したら、詳細画面でアーボのみの詳細 が出てくるはずなのにアーボックというポケモンの詳細 も一緒に出てきた。そしてポケモンのコイルの詳細ボタン を押したらコイルだけでなくレアコイルの詳細も一緒に 出てきた。syosai.php で indes.php から持ってきたポケモ ンの名前でデータベースからそのポケモンの番号、名、分 類、タイプ、特性、高さ (m)、重さ (kg)、生息地、説明、お 気に入り度のデータをデータベース sampledb のテーブル pokemon から取ってくるのである。つまり、「アーボ」の 詳細を取ってこようとしたら「アーボ」ックも一緒に名前 でヒットしてしまったのだ。 コイルの詳細を見ようとした らレアコイルも一緒に出てきたのもコイルの名前で検索し たらレア「コイル」も一緒にヒットしてしまったのである。 このような不具合をなくすため sql 文を\$sql= "SELECT * FROM pokemon WHERE name like :name LIMIT 1"; と最後に LIMIT 1 追加することで詳細ボタンを押しても アーボとアーボックやコイルとレアコイルのように重複す る名前を持つものでも1つしか検索がヒットしないように した。これによりアーボの詳細ボタンを押してもアーボだ けの詳細が表示され、コイルの詳細ボタンを押してもコイ ルの詳細のみが表示されるようになった。

検索画面 index.php でタイプ:でんき、特性:いろめが ねで検索したら検索対象は見つかりませんでしたと表示さ れた(図 6)。でんきタイプで特性がいろめがねのポケモン のデータは存在しないので正しい処理だと言える。

お気に入り度の更新画面でお気に入り度1のフシギダネを表の中の更新ボタンを押してお気に入り度を4にしてからお気に入り度の隣の更新ボタンを押すとデータベースが4に更新されていた。love.php はお気に入り度を更新してしっかりとデータベースに反映することができる。

また名前にドラえもんと入力して検索しても検索対象は 見つかりませんでしたと表示された。名前がドラえもんの データはない。さらに名前をピカチュウ、タイプをくさタ イプで検索しても検索対象は見つかりませんでしたと表示 された。ピカチュウのタイプはでんきタイプと登録してあ るので検索に引っかからなかったのである。そして名前を ピカチュウ、タイプをでんきタイプ、特性をせいでんきで検 索をかけるとピカチュウ1件だけヒットした。ピカチュウ



図 6 index.php で検索対象が見つからなかった状態

のデータに合うように検索をかければしっかりとピカチュ ウが検索にヒットしたのでこの index.php の検索フォーム は正確で正しいと言える。

5章:まとめ

今回の最終課題のデータベースの課題にはとても苦労し大変だった。Tex で PDF を作るのがなかなかなれなかった。ターミナルで platex コマンドを打ったら Tex で PDF ファイルを作れた。Tex に画像を貼り付けて PDF 化するのもなかなか覚えられなかった。コンパイルするときにエラーになりインターネットなどで調べたが解決策がわからなかった。最終的に ebb コマンドで png ファイルからbb ファイルを作成してコンパイルすればうまくいくとわかった。私は Tex でレポートを書いたり画像を挿入したり PDF 化するなど Tex をマスターした。

反省するべき点はなかなか本格的な作業にとりかかれな かったことにあると思う。中間レポートを提出してから早 いうちから何を作ろうか考えていてポケモン図鑑に決めた のだが、設計しつつも本格的な作業に入れなかった。カラ ムが 10 個もあるデータベースを作り、挿入するデータも 151 個あるのだがそれは大変だから最初は id と名前の 2 個 のカラムで10個のデータを挿入して実験していた。どう すればうまくいくか、うまくいかないかを長い期間小規模 で試していたのだがそれがいけなかった。小規模でやって 成功いたとしても最終課題はもっと大規模なデータベース でやるので実際どうなるのか想像できなかった。期限が近 づきようやく最終課題で使う大規模なデータベースの設計 や 151 個のデータの挿入を行なったのだがそれがまた大変 だったのでとても時間がかかってしまった。最初から最終 課題で使う大規模なデータベースと 151 個の大量のデータ を挿入して、いろいろ試していればもっと余裕があり、よ り高度な Web アプリケーションができたのに、大規模な で0多ベースを作るのに怖気付いてしまし、小規模の実際 最終課題で使わないようなテーブルや php ファイルで最終 課題のための実験をして満足してしまった。次からは大規 模なものを設計したり実験したりプログラミングするとき は最初から本番とおなじ大規模なものを作るようにする。

大変だったところは前に述べた通りテーブルに 151 個もデータを挿入することだった。テーブル自体は 1 個だけだが初代のポケモン (ポケットモンスター赤・緑) に出てきたポケモン 151 匹分のデータをテーブルにいれるのは本当に気の遠くなる作業だった。例えば最初のフシギダネはINSERT INTO pokemon VALUES (1, 'フシギダネ', 'たねポケモン', 'くさ・どく', 'しんりょく', 0.7, 6.9, NULL, 'うまれたときから タネが うえてあってからだと ともにそだつという。', 1); で挿入したがこれは調べながらやった。https://zukan.pokemon.co.jp(トップページ | ポケモンずかん) や https://wiki. ポケモン.com/wiki/メインページ (ポケモン Wiki) など複数のサイトの情報を見ながらポケモンの詳細をまとめていきポケモンの番号、名、分類、タイプ、特性、高さ (m)、重さ (kg)、生息地、説明、お気に入り度のデータを入力していった。これに数時間かかった。

index.php の検索画面を作るのも大変だった。名前で検索するのは早いうちからうまくいっていたが、タイプと特性で検索するのがなかなかうまくいかなかった。タイプで検索するのに記入するのではなく、選択式にしたのだが選んで検索してもなかなか反応してくれなかった。



図7 pokemon テーブルに登録したデータ

label タグではさみながら GET メソッドで送ればいいということに気づき、コーディングした。選択肢がとても多いので作るのは大変だった。

本当はこうしたかった点はもっと css などをこだわって 実際のゲームに出てくるような見やすいポケモン図鑑にしたかった。しかしあまり css にかける時間がなかった。そして詳細画面 (syosai.php) でお気に入り度を更新したかった。しかし詳細画面だけで更新を完結しようとするとどうしてもうまくいかなかった。私は今回のデータベース演習のデータベースの最終課題で情報科学の学生として、技術者として、そしてプログラマとして大いに成長できた。私を支えてくださった内藤先生、TA の方々には感謝しかない。私が何度も躓いたとき、その度に丁寧にアドバイスし

IPSJ SIG Technical Report

ていただいたので前進することができた。何度も諦めそうになったがその度に教科書や先生と TA からいただいたアドバイスやインターネットを見直して解決法を模索してきた。このデータベース演習の授業をとって、愛知工業大学情報科学部情報科学科コンピュータシステム専攻に入ってよかったなと心底思う。

0.1 参考文献

参考文献

- [1] ポケットモンスターオフィシャルサイト:ポケモンとは? ポケットモンスターオフィシャルサイト, 入手先 (https://www.pokemon.co.jp/whats/summary/) (2020.07.26).
- [2] PowerTools ActiveReports 9.0J Server ユーザーガイド: GetUserData メソッド, 入手先 (https://docs.grapecity.com/help/activereports-server-user-9/ActiveReports.Server.Extensibility ActiveReports.Server.Security.IExtensibleMembershipProvider GetUserData.html) (2020.08.03).
- [3] PHP: PHP: htmlspecialchars Manual, 入 手 先 (https://www.php.net/manual/ja/function.htmlspecialchars.php) (2020.08.03).
- [4] TechAcademy マガジン:デザイン知識がなくても OK! Bootstrap の使い方【入門者向け】 TechAcademy マガジン,入手先 〈https://techacademy.jp/magazine/6270〉 (2020.08.03).
- [5] IT 用語辞典 e-Words: HTTP (HyperText Transfer Protocol) とは IT 用語辞典 e-Words, 入手先 (e-words.jp/w/HTTP.html#::text=HTTP とは、Web サーバ, やり取りすることができる。)(2020.08.03).