

# 物理エンジンを使った アプリケーション開発 (情報メディア実験B)

筑波大学情報学群  
情報メディア創成学類  
藤澤誠

# 実験の目的

## 物理シミュレーションエンジンを利用した アプリケーションの作成

- 必須条件

物理エンジンを使うこと(エンジンの種類は問わない)  
誰かの役に立つアプリケーションであること

# 実験スケジュール

- 毎週 水3,4限&金5,6限
- 4回/スプリントとしてスプリント最終日にレビュー
  - 10/5 ガイダンス
  - スプリント1 : 10/10(水) – 24(水) (講義&実習)  
10/10は7A101, 10/12以降は7A202で講義を行います
  - スプリント2 : 10/26(金) – 11/9(金)  
→ 10/31(水)は金曜授業日, 11/2(金)は臨時休講
  - スプリント3 : 11/14(水) – 11/21(水)  
→ 11/20(火)は金曜授業日
  - スプリント4 : 12/5(水) – 12/14(金)  
→ 11/23(金)は祝日, 11/28(水), 30(金)は推薦入試のため休講
  - スプリント5 : 12/19(水) – 1/9(水)
  - スプリント6 : 1/11(金) – 1/30(水)  
→ 1/17(木)は成果報告会
  - 2/1(金)は最終まとめとレポート作成

# 教室とWebページ

## ■ 教室

- 10/10(水) 3限 : 7A101, 4限 : 7C202
- 10/12(金),17(水),19(金) 3or5限 : 7A202, 4or6限 : 7C202
- 10/24(水)以降 : 7C202

## ■ Webページ

<http://slis.tsukuba.ac.jp/~fujis/lecture/iml/>

10/19までの講義資料はGoogleドライブで共有します.