|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 科目名 | 年度 | レポート番号 | クラス | 学籍番号 | 名前 |
| API実習 | 2023 | 1 | B | 20122077 | Roger Marvin |

レポートは最大4ページ以内とします。ページ数や文字数よりも、わかりやすく書けているかどうかが、点数アップの分かれ目です。

1. 演習(1)で作成したGithub プライベートリポジトリに教員を招待してください。招待したプライベートリポジトリの設定画面の画面ショットをレポートに添付してください。   
   Aクラスの方 >> 堀川：**keytrive**  
   Bクラスの方 >> 西川(浩) : **nishikawa904**

* 招待しました。リンクをアクセスできるため、リポジトリがパブリックに設定します。

A screenshot of a computer

Description automatically generated

1. Github Pagesの機能を使って、自分用のホームページを作ってください。作ったホームページについて画面ショット含めてレポートとして報告してください。(CSSや画像等があると、評価が高まります。法にしたがわない場合は減点対象になる。

リンク：<https://romarudaze.github.io/Romaru.github.io/>

A screenshot of a video game

Description automatically generated A screenshot of a video game

Description automatically generatedA screenshot of a video game

Description automatically generated A screenshot of a computer

Description automatically generatedA screen shot of a computer

Description automatically generated

* ホーム画面では三つのサイドメニューがあります。それは「自分」、「作品」、「連絡」です。
* 「自分」では簡単な写真や自己紹介があります。

A screenshot of a video game

Description automatically generatedA screenshot of a video game

Description automatically generated

* 「作品」のところでは、今まで作ったゲームの作品の説明です。また、一つのゲーム「NEKOPUNCH!」のItch.ioのリンクがあって、リンクを押せば、Itch.ioのページに移動でき、ゲームをできます。また、開発中のゲームについての写真や説明があります。

A screenshot of a video game

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generated

* 最後には「連絡」の部分には大きなボタンがあります。そのボタンを押せば、自分のInstagramに移動できます。そこで、私をDMでき、取り合わせできます。そのボタンの上では、「DESIGNER NEEDED」バナーがあります。それは、ゲームデザイナーを採用したいから、それをつけます。

A screen shot of a computer

Description automatically generated

* 背景、ボタンなどがアニメーション付けています。アニメーションがあるものは（.gif）のファイルを使います。
* 左のメニュバーでは白い丸があります。それを動くためには、JavaScriptを使います。まず、ウィンドウの現在の垂直スクロール位置を取得します。 次に、各セクション(div)の上部と下部の境界を計算します。最後に、現在のスクロール位置が現在のセクションの境界内にあるかどうかをチェックします。 条件が正しければ、CSSファイルactive menu itemの部分が更新され、現在のセクションの上に丸が表示されます。

A screen shot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer program

Description automatically generated