

最終提出アプリ（Rock-Paper-Scissors）について

- 1) 制作アプリのお披露目。
- 2) アプリ制作に向けた、考え方について。
- 3) くふう点と、身についた事。
- 4) 今後のに向けて。

発表者： **SAM_Tapir** （Susumu Hiraishi）

※ Tapirとは、動物の「獺」のことであり、今回の演習で出てきたナイトメアを食べてしまおう！という意気込みで付けました。

実際は、まだ食べ切れてませんが、、そこは内緒！

アプリ作成に向けた、心構え。

ルールが解りやすい、じゃんけんゲームの製作を行うことで下記の条件を満たすように進めました。

- 1) 配列、オブジェクト、判定、ループ処理、アロー関数 等を実施
- 2) JSDocをしっかりと書く、疑似コードを書く
- 3) 関数シグネチャを考えた後、コードを実装する。
- 4) コードスタイルに気を付ける。 **シンプルに書く**。
- 5) 説明がなくても、使えるアプリを考えて実装してみる。

VSCodeの便利機能

見やすい全体構成と配置



- ・ タイミングを変えたかったがJavaScriptに、**sleep**機能がなかったので、自分で実装

```
/**
 * 指定した秒数 (ms) 止まる関数
 * @param {number} num - 待ち時間 (ms)
 * @returns ---
 */
function sleep(num) {
  const d1 = new Date();
  while (true) {
    const d2 = new Date();
    if (d2 - d1 > num) {
      break;
    }
  }
}
```

Date関数で、現在の時間を読み取り続け、最初取得した時間と比較して、その時間内は、何もしない関数

教えてもらった知識で解決

- ・ 動画を入れたかったので、**gif**ファイルを作成



gifファイルの仕組みと作り方もGet

大事な事は、続けること！

今までは、独学で勉強して、一人でプログラムを作ってきました。

現場では、作ったものが要件に合っていて動けば良いので、そのあとのメンテナンスなど考えていませんでした。

(その為、作ったツールは、**誰もメンテナンスする事が出来ません**。)

今回、**プログラムを書く上での基本**を、少し学ぶことが出来たと思います。
また、ペアで補い合う事で、コードのコピーにならない、内容を理解した状態で、使える**知識を増やす事**が出来ました。

まだまだ、知識も技能も足りないので、今後もしっかりと学んでいきたいと思います。

ブートキャンプに行きたい思いが強くなりました。