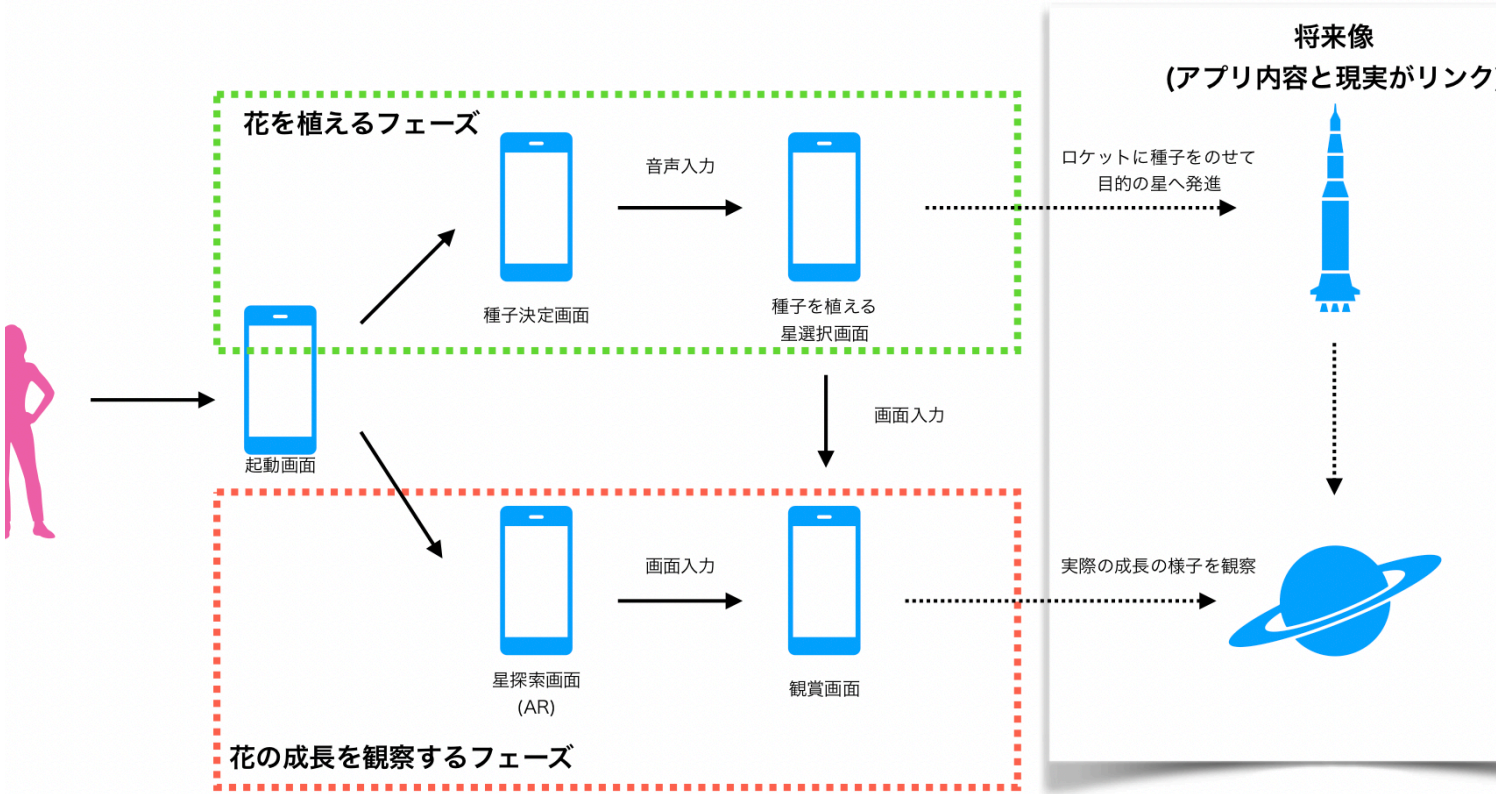


ing on your planet

全体の状態遷移図



のコーディングを行ったか

えるフェーズ」

択画面と音声入力画面のインターフェースを制作した。

s
際に処理できるようにはなっていない
的にはデモ用の見た目だけを制作した。

ns
き音し、無料で公開されている API「empath」を用いて感情の推定を行う。
では、音声を入力すると、[喜び(hp), 怒り(an), 元気(ac), 悲しみ(sa), 平常(no)]という 5 つの数値の組が
、以下の数式に従って二次元平面にプロットする。

View.swift 種を選択する画面
swift 宇宙を表示する画面で宇宙空間を表示する View

長を観察するフェーズ」

ライドに示したとおりである。

s

する実質的な実装は行っていない。
学習には、データセットが必要である。どのようなデータを用いればよいかを調べる必要がある。
数の花を表示することはできていない(他の利用者が同じ星に植えた花)。

ns

装には、「exokyoto」によって公開されているデータを使用する予定である。
る花をデータベースに登録し、利用者の端末にそれらを同時に表示させる(利用者のものが中心に来るよ

示」

惑星の位置座標データを三次元的にプロットし(3js)、habitable 惑星を表示できるようにした。

s

た星の位置の表示は未実装である。

ns

を表示させる。
た惑星が属する太陽系を観測するには、いつ、どこへいけばよいのかを提案するシステムを実装する。

- 恒星表示画面・天球表示（トラックボール操作）
- 恒星表示画面・実座標表示（トラックボール操作）
- 恒星表示画面・天球表示（モーションコントロール操作）
- 外惑星の花表示画面

upr.edu/projects/habitable-exoplanets-catalog

イトのハビタブル外惑星の name と、外惑星 csv の PlanetIdentifier のマッチングを行い、該当データを抽