タイトル：「メモリーシューティング」

プレイ人数：１人

制作期間：８時間

作品概要：２年間様々な開発をしてきて

毎回毎回悩まされる「メモリーの不足」、「オブジェクト生成時などの処理速度の低下」を

解消する方法の模索として作成したものです。描画や物理判定などもスクリプトで組んでいると、肝心なメモリーの節約という部分を考える間もなくグロッキーになってしまうのではないかと思い、横着ではありますが基本的な部分はUnityにお任せしました。

この時に使用したオブジェクトプーリングはとても面白い方法だと思いました。

リングバッファのような固定的な個数ではなく能動的にオブジェクトの最大個数が増えていくのはとても賢いやり方だと思います。

また、これからはバイト単位でのデータの管理をすることで更なる処理軽減、メモリー節約をすることができればと思っています。

本来であれば現在インターンシップとしてかかわっている産学連携プロジェクト、

AI立体サイネージ「蟻十あんず」の内部構造を作品として提出したいと考えていましたが

守秘義務の観点から提出がかなわなくなってしまいました。

心から残念に思います。

評価に値するとは思いませんがせめて私が２年次に大きく力を注いだことのあかしとして

新聞等に掲載された際の画像を併せて提出いたします。

ご容赦ください。