

ポ^oートフォリオ

システム

開発環境：Visual Studio Code version1.52.1

開発言語：HTML5,PHP,JavaScript

制作期間：約3か月

工夫した点／苦労した点

工夫した点は、動物図鑑一覧及び動物クイズ一覧で表示されているアイコンを、一つ一つオリジナルで作成した点です。また、クイズの内容は、様々なwebサイトや書籍で得た知識を参考にして作成しました。合計90問もの問題を作成したので、なかなか骨が折れる作業でした。本ツールで解くことができる問題は、全てランダム動物クイズにて解くことができます。問題・選択・解答の関連性を付与する点も苦労しました。

1.ホーム画面はjsを用いることで、デザイン性と機能が重視された設計を行いました。

2.動物図鑑一覧,4.動物クイズ一覧では、一目でどの動物かがわかるように色やイラストを一つずつ異なるものにしました。横に並べて配置することで、ユーザから見易い構図を心がけました。

3.動物図鑑は、本ツールの中で最も閲覧時間が長いと予測されるページなので、ユーザがストレスフリーで文章を読むことができるよう、シンプルなデザインのコーディングを行いました。

5.動物クイズはサイトのアラートで正答数の表示を行い、間違えた問題がどこかすぐわかるように、文字が変化する仕組みを採用しました。

6.ランダム動物クイズは配列を使用し、解答欄には不正解の場合解説が表示されるようになっています。



1.ホーム画面



3.動物図鑑



5.動物クイズ



2.動物図鑑一覧



4.動物クイズ一覧



6.ランダム動物クイズ

簡易ゲーム『チキンナンバン 南国の島で大パニック！』

開発環境：Unity

開発言語：C++、C

制作期間：約5か月

工夫した点／苦勞した点

工夫した点は、ドット絵で作成した鶏やリンゴ、爆弾のオブジェクトと背景やタイトル画面とのデザインの兼ね合いです。また、爆弾が爆発する際の音やエフェクトにも工夫をしました。苦勞した点は、C++やC言語を用いてオブジェクトに動きや当たり判定を指定する部分です。インターネットで調べながら少しずつ問題を解決していきました。プレイヤーのための情報をタイトル画面で表示する際に、どうしても文字が多くなってしまう点も苦勞しました。

鶏を模した生物が、制限時間内に空から降ってくるリンゴをたくさんゲットするゲームです。鶏はWASDキーや↑←↓→キーで移動し、Spaceキーでジャンプします。リンゴをゲットするとScoreが増加し、爆弾に巻き込まれてしまうと、制限時間(Time)が減少します。背景や地面等のドット絵は既存のものを採用しておりますが、鶏やリンゴ、爆弾などの動きを持つオブジェクトはドット絵で自ら作成しました。鶏を模した生物は動く際に腕や足が動く仕組みになっており、多パターンのドット絵を作成しました。SEやエフェクトもUnity既存のものを使用しております。私は小さい頃からゲームを制作することに憧れがあり、簡易的な2DゲームをUnityで制作したいと思い、このゲームを作りました。2Dでありながら、一つのゲームを制作するのにとても時間や労力がかかるということがわかり、ゲーム制作の大変さと楽しさを感じることができました。



簡易ゲーム『忍者の試練～たい焼きの巻～』

開発環境：Processing

開発言語：Java

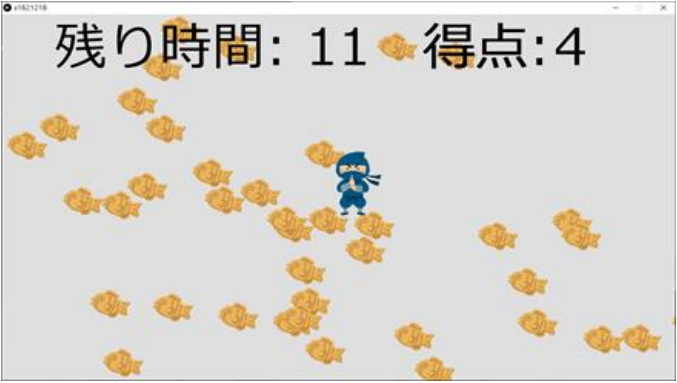
制作期間：約1か月

工夫した点／苦労した点

工夫した点は、画面内に飛び交うたい焼きのオブジェクトに忍者のオブジェクトが当たると判定によりスコアの点数が増加していく点です。時間制限を設け、指定時間が残り10秒を下回ると、忍者の色青色から黄色に変換される仕組みを採用しています。初めてProcessingを使用したためプログラミングを記述するのに戸惑いましたが、最終的に一つの簡易的なゲームを作成することができてよかったです。画面内のたい焼きを無作為に移動させたり、当たり判定を指定する点が苦労しました。

忍者を模したキャラクターが、ユーザが操作するマウスの移動に追従し移動します。それにより、画面に飛び交うたい焼きのオブジェクトとの当たり判定が発生し、スコアと称するポイントがたい焼き一つにつき1ポイント増加します。時間制限が設けられており、限られた時間の中で忍者及びマウスを操作し、いかに多くのたい焼きと当たり、ポイントを稼げるかを楽しむ簡易的なゲームとなっています。

近年は情報社会のためPCを扱う技術というものは幼少期から身につけておく必要があるように思います。そのとき、高度な操作方法では難しく感じる可能性があり、また、ゲーム性など楽しめる内容を付与しなければ、自ら進んで学習しない状況に陥ってしまうのではいかと感じました。そのため、マウスをみの簡単な操作性のゲームで遊んでもらうことにより、マウスの動かし方を楽しく学んでもらえると想定しています。



ポートフォリオ

デザイン

開発環境：illustrator, Photoshop



Flowey Garden

ようこそ、Flowey Gardenへ。ここでは世界各地に咲く様々な花の苗をご用意しております。
また、緑木鉢やじょうろなど、お客様が園芸をお楽しみいただくための道具はもちろん、
運来にはフラワーアレンジメント教室なども行っております。
当店へ足を運び、豊かな休日をご過ごしてはいかがでしょうか。



HOME



GOODS



ABOUT

5月10日
夏の収穫祭「ピンクカーネーション」入場しました。

5月12日
講座「庭の手入れの基礎から、詳しくはとろろ」

4月25日
ホームページ更新リニューアルしました。

Flowey Garden



Pinky Pansy ￥328

かわいらしいピンク色のパンジーを
一つの鉢に植えました。
ちょっとしたプレゼントに最適です。



Tulip Seedlings ￥158

ガーデニング初心者でも育てやすい
黄色いチューリップの苗木です。
適切な購入するとオトクです。

店長オススメ！



Gerbera Planter ￥458

現在流行しているプランタータワーです。
様々な色のガーベラが盛りだくさんです。
立派な庭に飾るとお洒落になります。



glove ￥258

ビニール手袋のグローブです。
耐久性がしっかりしているので
お庭の手づくりに最適です。



brick ￥528

アクリル製のレンガです。
すべて色が揃っているので
様々な組み合わせが可能です。



shovel ￥258

おしゃれなデザインのシャベルです。
サイズが小さいのでガーデニングでの
細かい作業にぴったりです。



watering can ￥2,258

赤いカラーのデザインが美しいです。
持ち運びやすいデザインで
インテリアとしても購入する方もいます。



HOME



GOODS



ABOUT



ガーデニングを
楽しもう！

工夫した点／苦労した点

架空の園芸店をテーマに作成しました。HPという点を意識したデザインを考えました。

赤と白をメインカラーにし、統一感を持たせました。メニューのボタンを葉モチーフのアイコンにすることで、園芸の自然観を生み出すことができたと思っています。

開発環境：illustrator, Photoshop



工夫した点／苦労した点

水族館のHPをテーマに作成しました。本作で一番工夫し一番苦労した点は、右上にあるオリジナルロゴです。メニュー欄をハンバーガーメニューにしたため、以前よりも使える部分が多くなりデザインがしやすかったです。

水族館がテーマのため、青と白をメインカラーにしました。上部や中部のパナーは偏移することを想定しております。

開発環境：illustrator, Photoshop

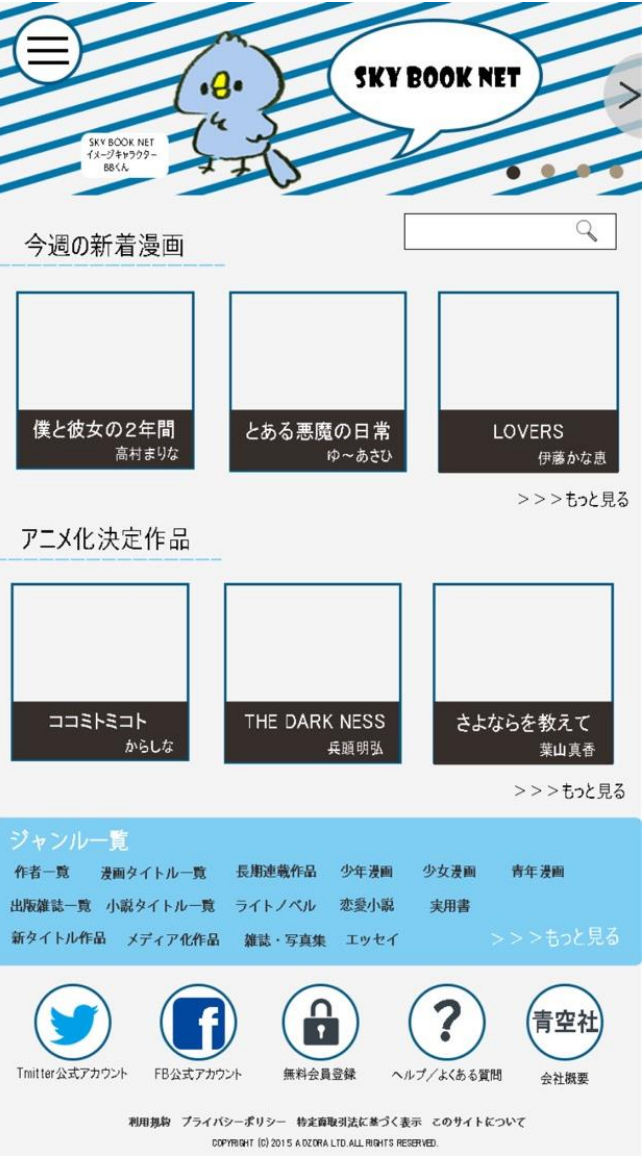


工夫した点／苦勞した点

出版社のHPをテーマに作成しました。メニューバーを上部に設置することで、新しい印象を与えることができたと思います。

青と白をメインカラーにし、好きな本に対して好印象が生まれるように、爽やかなイメージを持たせました。ロゴやバナーのデザインの出来にも満足しています。

開発環境：illustrator, Photoshop



工夫した点／苦勞した点

前ページの創作出版社HPに関連させたかったため、Web漫画サイトのデザインを作成しました。上部のパナーは偏移することを想定して作成しております。

青空社のHPと同様に、青と白をメインカラーにしました。Web漫画サイトに必要な項目が多いことがわかり、限られた枠での取捨選択という点で苦勞しました。

GitHub 『 <https://github.com/exitanz/github> 』



教材ツール 『楽しく学べる動物クイズ』

『 http://dkgraph.php.xdomain.jp/portfolio/03_web/animalquiz/index.html 』



北海道情報大学 情報メディア学部情報メディア学科 4年 出口京佳