

ソフトウェア開発演習

バーチャルシューティング

14M38340 陽 文樹

製作物（計画）

- バーチャルシューティング
 - 仮想空間上の射的
 - センサーによりそこにあるかのように見せる
 - 体を動かして遊べる

製作物（実際）

- 完成しませんでした...
 - とりあえずできたところまで

用いた技術

- 加速度センサ、磁気センサ
 - 端末の傾きの計算
- ジャイロセンサ
 - アクションの検出
- OpenGL ES 2.0
 - 描画

遅れた理由 その1 (OpenGL)

- 演算関係
 - ベクトル
 - 行列
 - クォータニオン
- シーングラフ
- リソース管理

遅れた理由 その2 (Java)

- ベクトル・行列をスタックに確保不可
 - 配列で表現されるため
- ジェネリックにプリミティブ型不可
 - オートボクシングが発生するため
- イテレータも自重

遅れた理由 その3 (Android)

- エミュレータごと落ちる
 - VBOの範囲外アクセス
- 端末のセンサが死ぬ
 - Recoveryモードから端末リセット
- OracleのJava 7で動かない
 - プロジェクト作成不可
- 回転行列間違ってる

今後の課題

- ゲームとしての体裁
- UI周り
 - 照準など
- アクション
 - ズームイン・アウト
 - 端末の移動ではできないため
 - 中心位置の移動
 - 360度動かすのは面倒なため