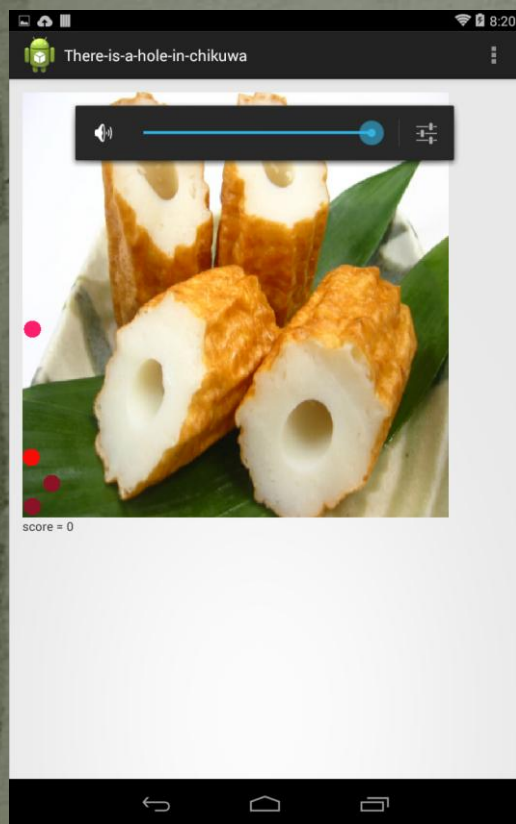


ちくわにも穴はあるんだよなあ...

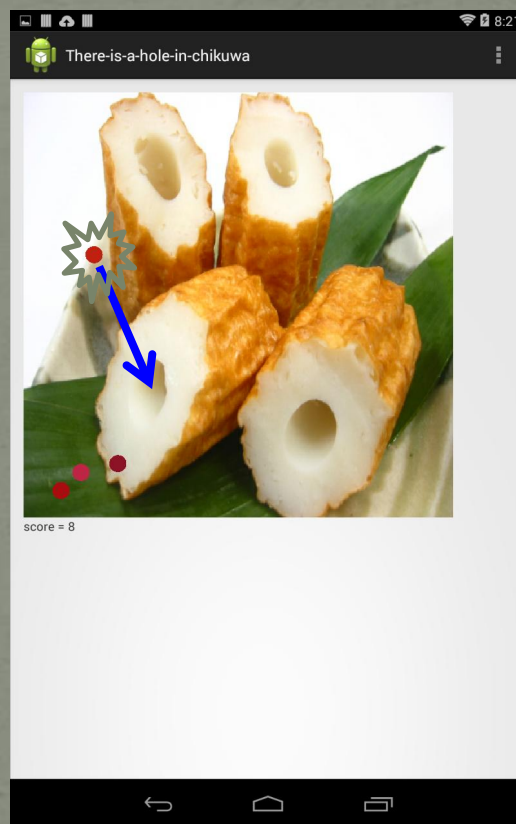
小林研究室

14M38445 jung yongjin

アプリの概要



起動時



入る前



入った後

どううれしいのか

- 重力センサーで動くのが楽しい
- 暇つぶし
- ステージ設定などをすると達成感も感じられる

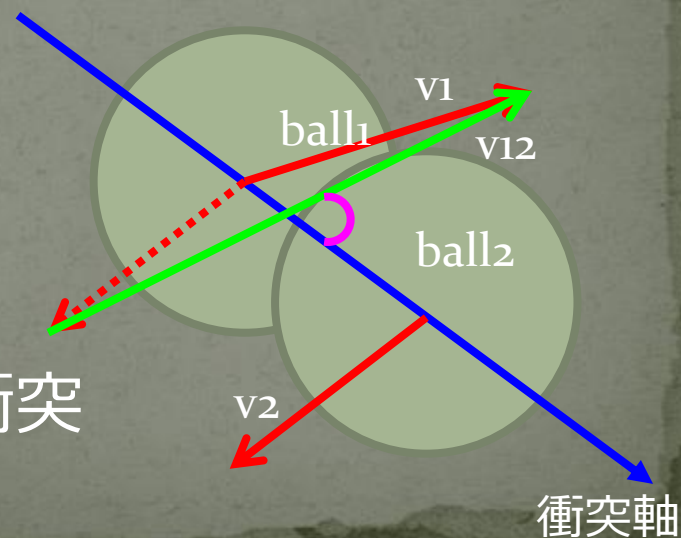
実装に用いたもの

- 重力センサー
- Original view
- 物理エンジン
 - ボールと壁の衝突
 - ボール同士の衝突
 - ボールが穴に入ったか判定



実装上の工夫

- Original view
- Sensorのlistenerをmainactivityから離す
- 物理法則を1つのclassに集約
- 物理エンジン→特にボール間の衝突



実装時の苦労

- Original myviewの作成
- Mainactivity以外でのviewのいじり
- 物理法則の確立
→衝突、入ってるかの判定
- Object志向、javaらしい書き方→慣れてない

規模

- 8classes, 1 interface
→ MainActivity, MyView, Ball, LawOfPhysics, Polygon, Point, Hole, Vector2d, Drawable(interface)
- コード行数は合計588lines
- 時間はのんびり1ヶ月(7-9日、60時間くらい?)

今後の目標

- 現状はprototype→もっと遊べるように工夫
→timerで時間制限、stageの追加、壁の追加など
- ちくわ画像の大きさ
- Refactoring
- Gitの知識
- もっとjavaでcodeを書く

ご清聴ありがとうございました