**クラウドプログラミング演習　レポート**

2020/01/06

18RS006　池田 晃大

1. プログラムの概要

今回、本講義で用いた教科書である「Monacaで学ぶはじめてのプログラミング～モバイルアプリ入門編～」に記載されている、「英単語学習アプリ」をもとに、「椎名林檎　曲名クイズ」を設計・開発した。このプログラムは、アーティストの椎名林檎の楽曲の歌詞の一部を問題として表示し、その楽曲の名称を回答欄に書き込み、正解数に応じて評価が下され、アプリがプレイされたかどうか、および正解した問題数を、ニフクラバックエンドを用いて別サーバに記録するアプリである。

1. 使い方

本アプリの実行画面を図1、図2、図3、図4に示す。

|  |
| --- |
|  |

図1. タイトル画面および一問目の問題

記載されている注意事項に従って、問題の歌詞をもとにその曲名を画面下部の「曲名を入力」と記載されている所に入力し、解答する。

|  |
| --- |
|  |

図2. 解答の結果表示画面

|  |
| --- |
|  |

図3. 全問正解した場合の結果表示画面

|  |
| --- |
|  |

図4. 正答率が6割未満の場合の結果表示画面

解答の結果は、図2のように正解か不正解かで表示される。今回制作したアプリには全5問の問題が収録されているので、その5問の問題の正答率により、図3、図4のように評価を下す。評価により、表示されるテキストおよび画像は変わる。

1. アプリの出典および改良点

本アプリは、本講義の教科書である「Monacaで学ぶはじめてのプログラミング～モバイルアプリ入門編～」の176P～187Pに記載されている、サンプルアプリ「英単語学習アプリ」を参考に設計・制作した。

サンプルアプリからの改善点は、待機画面での解答に当たっての注意文追加、解答結果表示画面で表示する画像の変更、アプリがプレイされたか、およびプレイの結果から正解した問題数をニフクラバックエンドにより別サーバに記録する点である。解答画面で表示する画像は下記URLから取得した画像を加工編集した物である。

かわいいフリー素材集 いらすとや　より「リンゴのイラスト」

<https://www.irasutoya.com/2014/10/blog-post_766.html>

1. 感想

Monacaを用いたアプリ開発は過去の授業で行ったことがあったが、今回のようにニフクラモバイルバックエンドを用いたクラウドデータベース上のデータのやり取りを行うプログラムを設計・制作したのは初めて出会ったので、非常に難しく感じた。次回またアプリを開発する際は、今回の経験を生かして、よりスムーズに快適なアプリを制作出来るよう気をつけたい。