**クラウドプログラミング 最終課題報告書**

19RS060　　財津　玲奈

## **概要**

このプログラムは「数当てゲーム」という題名通りの数を当てるゲームである。1～100までの数字がランダムに生成され、それを解答欄に自分で数字を打ち込んで当てる。予想が正解より小さければ、「もっと大きいよ！」とヒントが表示される。また、予想が正解より大きければ、「もっと小さいよ！」とヒントが表示される。正解だと、「正解！」クリアと表示される。

## **使い方**

ロードをすると図1が表示される。「始める」ボタンで正解の数字を1～100ランダムで生成する。ここでは、何の数字かは分からない。

グラフィカル ユーザー インターフェイス, テキスト, アプリケーション, Word

自動的に生成された説明

図 ：始めの画面

解答欄に適当な数字を打ち込み「当てる」ボタンを押すと、正解と「もっと小さいよ！」「もっと大きいよ！」「正解！」のどれかが表示される。また、「解答歴」ボタンを押すと、それまでに解答した数字を見ることができる。正解すると図2の画面が表示される。

テキスト が含まれている画像

自動的に生成された説明

図 ：正解したときの画面

注意点として、ランダムに生成される数字はロードに1回だけなので、またゲームをするときはロードボタンを押さなければいけない。また、解答歴の削除を手動でしなければいけない。以上の2点が操作する上で注意するところである。

## **元にしたプログラム・改良点**

このプログラムは、第12回講義のmbaas\_update2020を元にした。改良点として、特にEnterボタンここでは「当てる」ボタンである。入力された数字と正解の数字を比較し、ヒントまたは正解を表示させるif文のところである。また、元のプログラムにあったcountの機能を「count」ボタンを無くし、「当たる」ボタンで一緒に表示されるようにした$(function(){countData();})の所である。

## **演習全体の感想**

Monacaを扱ったことはあるが、こんなにじっくり触れることはなく、あまり使ってなかったJavaScriptやHTMLなどで始めは取っ付きにくく感じた。特に、function()関数は数回の授業を掛け理解しました（実際は完璧には理解できてないと思う）。色んな処理をまとめる聞きメソッドのようなもので、他の場所からでも扱えるようなものと最終的には考えた。

今回mobile backendを使用するということで、今までは1つの開発環境？でプログラムを書いてきたが、いくつかのアプリを同時に使用してひとつのものを作るのは今回が初めてだったと思う。色んなアプリやサイトを平行して扱いひとつのものを作るのは、個人では手を出しにくさやどう触っていけばいいか分からないことが多いので、今回は良い機会だったなと感じた。