**クラウドプログラミング演習　レポート**

**19RS123　松隈 祐樹**

**・プログラムの概要**

13回目で学習したmonaca\_jankenとムシキングを参考にじゃんけんで勝つと攻撃できるというプログラムを製作しようと思った。

**・使い方**

まず、グー、チョキ、パーのいずれかのボタンを押しじゃんけんをする。ボタンを押すと、勝ち、負け、あいこの判定が出る。勝ちとあいこは連続でじゃんけんをすることができる。じゃんけんに勝った回数×100の数値を攻撃枠に入力し、攻撃ボタンを押す。すると攻撃したダメージがニフクラmobile backendに記録される。

グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション, Word

自動的に生成された説明

**・改良点**

攻撃数値を入力する枠と攻撃ボタンを追加した。さらにハイスコアの表示をダメージに変更した。勝った場合とあいこの場合と負けた場合の表示される文字をゲームらしく変更した。

**・演習の感想**

今回の演習で自分が作ってみたいと思うプログラムはできたが細かなところまでは作れなかった。HPや相手による攻撃などゲーム要素をもっとたくさん追加するために、より多くの知識を学びたいと思った。