

科目名	年度	レポート番号	クラス	学籍番号	名前
API 実習	2021	3	A	20120009	武田起樹

レポートは極力 5 ページ以内とします。ページ数や文字数よりも、わかりやすく書けているかどうか、点数アップの分かれ目です。

API 連携について、実用的な API とその活用について調査すること。

評価ポイント

選択した API の連携にどのような事例があり

具体的な実装方法について調べ

自分が使うのであれば、どんな使い方が考えられるか << 天気予報に使えると思うなどは NG。具体的に考えよう。

選択した A P I

STEAM API

STEAM API で取得できること：アカウントや steam 内のゲームの「情報を取得する」ことができる。

ISteamApp: Steam 上に公開しているアプリケーション(ゲーム)情報を取得できる

ISteamNews: ニュース情報を取得できる

ISteamRemoteStorage: Steam ワークショップ, ugc コンテンツ情報を取得できる

ISteamUserStats: Steam 登録ユーザーの情報を取得できる

ISteamWebAPIUtile: Steamworks Web API サーバー自身の情報を取得できる

実装方法

Steam で取得できる API キー と steam id を利用して 上記のような情報を取得できる。

Twitter や Facebook などと連携して情報を共有したり web 上にのせ、コミュニティを作ること使用されやすい

自分が使うのであれば

Discord bot などと連携して steam で購入したゲームなどを確認したりする。

Switch や 3Ds 、 ps 4 ・ 5 のような家庭用ゲーム機が主流である日本では、もしかしたら馴染みづらい感覚かもしれませんが、P C でゲームを購入することは非常にハードルが低くまた 1 年中を通して steam に限らずセールや無料配信期間が設定されているためとりあえず購入して放置するゲームは数多くあります。正直私自信いつ買ったか定かではないゲームや買ったことを忘れていたゲームもあります。そのゲームの一覧を discode 内で仲間と共有することで更なる交流の機会になり死蔵されていたゲームをするいい機会になると考えました。