

Claude Codeで入門書を作ってみた

```
import java.time.LocalDate
case class Presentation(
  title: String,
  author: String,
  date: LocalDate,
  venue: String
)

Presentation(
  title = "Claude Codeで入門書を作ってみた",
  author = "Human",
  date = LocalDate.of(2025, 06, 22),
  venue = "Claude Code 初学者 勉強会"
).copy(author = "kmizu")
```

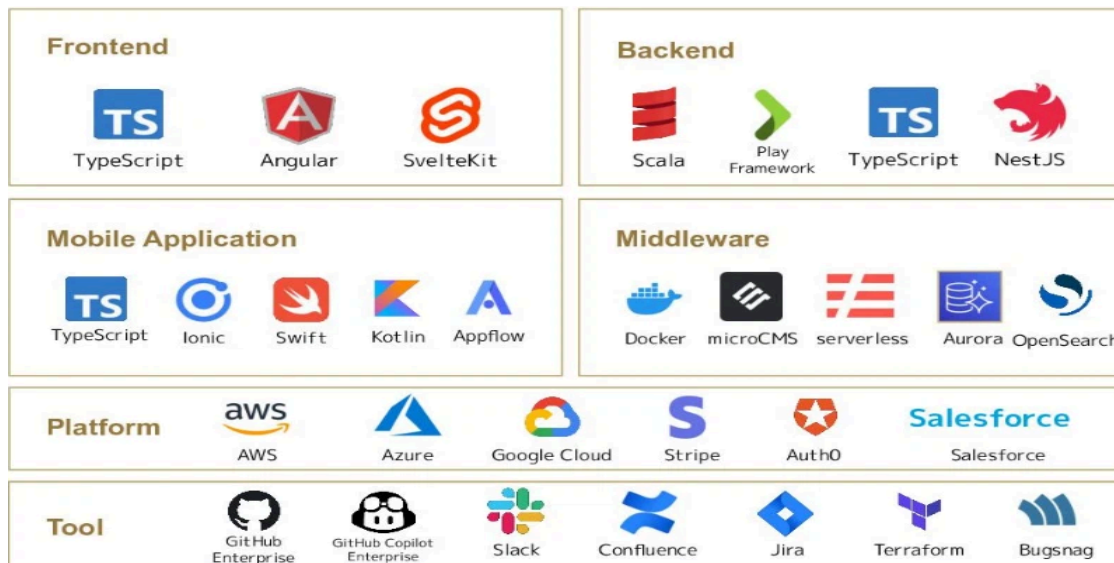
自己紹介



- @kmizu: <https://x.com/kmizu>
 - GitHub: <https://github.com/kmizu>
- **株式会社ネクストビート**所属
- プログラミング言語大好きおじさん
- Scalaや生成AI関係のお仕事やってます
- 趣味：プログラミング言語作り、生成AI弄り、小説執筆、散歩

We are hiring!

株式会社ネクストビートでは、ソフトウェアエンジニアを募集中です



今回お話すること

Claude Codeで入門書を作ってみたお話

- 初心者向け英語入門コンテンツ
- Python入門コンテンツ
- Scala 3入門コンテンツ

Claude Codeにハマるまで

- それまでもCline/Roo Codeは触っていた
- 便利になったけど、もう一步踏み込めない
 - AIと頻繁なコミュニケーションが必要
- Claude CodeはXで時折見かけていたものの懐疑的
 - 「ClineとかCursorが既にあるしなあ.....」

きっかけは突然に

友人とYouTubeのための動画撮影中：

- Claudeにゲームを書かせる動画
- 撮影途中でClaude 4のrate limitに引っかかる
 - MAXプランにアップグレード
- MAXプランならClaude Code使い放題らしい

よし、使ってみよう！

Claude Codeを使ってみた

- 中毒性が恐ろしく高い
 - タスクを投げればかなり高い精度でコードを生成
 - ミスはするけど、修正も（Clineより）うまくやってくれる
 - 数時間放置するだけで何かができる

毎日、Claude Codeにタスク丸投げおじさんへ

もし従量課金だったら

2600\$ ≒ 38万円（！）

2025 06-14	- opus-4 - sonnet-4	2,637	133,337	2,595,239	34,780,530	37,511,743	\$105.02
2025 06-15	- opus-4	1,135	50,494	1,403,093	19,232,079	20,686,801	\$58.96
2025 06-16	- opus-4	1,410	15,114	830,695	40,817,823	41,665,042	\$77.96
2025 06-17	- opus-4	1,103	21,585	855,520	29,129,345	30,007,553	\$61.37
2025 06-18	- opus-4	2,058	102,571	1,215,622	43,194,938	44,515,189	\$95.31
2025 06-19	- opus-4 - sonnet-4	1,527	41,141	1,107,565	14,849,156	15,999,389	\$39.22
2025 06-20	- opus-4 - sonnet-4	1,412	56,307	1,410,570	19,859,924	21,328,213	\$55.23
2025 06-21	- opus-4 - sonnet-4	2,995	104,876	2,870,438	47,407,899	50,386,208	\$130.81
2025 06-22	- opus-4 - sonnet-4	4,040	324,196	2,773,055	45,146,765	48,248,056	\$94.89
Total		141,843	4,322,6...	44,247,678	1,085,289,...	1,134,001,...	\$2611.91

ここから本題

プログラミングだけでなく、コンテンツ制作も得意。
曖昧さがゆるされる分、コンテンツ政策の方が得意では？

- 各種入門コンテンツ
- 娯楽小説
 - 10万文字生成も可能

入門書をいくつか作ってみた

ギャルゲーで学ぶ英語

- 知り合いの高校生男子が英語が苦手という話
- 何か助けになればなあ時々思っていた
- しかし、英語の入門書自体は色々あるしなあ.....
- 彼は結構ギャルゲーを嗜む → ギャルゲーで学ぶ英語を作ろう！

成果物

GitHub Pagesでデプロイ

📖 ギャルゲーで学ぶ英語

⚙️ 🔍 検索

ギャルゲーで学ぶ英語
ホーム

第1部 - 基礎文法編

第1章 英語の音と文字

第2章 基本的な文の構造

第3章 動詞と時制

第4章 名詞と冠詞

第5章 形容詞と副詞

第2部 - 日常会話編

第6章 推しキャラについて語る

第7章 ゲームの感想を伝える

第8章 フォーラムでの議論

第9章 レビューを書く

第10章 質問と回答

第3部 - 実践応用編

第11章 ストーリーの要約

第12章 キャラクター分析

第13章 翻訳について議論する

第14章 配信・実況で使う英語

第4部 - 上級テクニック編

第15章 ニュアンスの違い

第16章 ジャンル別の特徴

第5部 - 国際交流編

第17章 海外ファンとの交流

第3章 時制の基本 ～ゲームの進行を語ろう～

この章で学ぶこと

「昨日、ついにトゥルーエンドを見た!」「今ちょうど告白シーンをプレイしてる」「来週新作が発売される」

ゲームの話をするとき、いつプレイしたか、今どこまで進んでいるか、これから何をするかを伝えたいですね。この章では、時制を使ってゲームの進行状況を英語で表現する方法を学びます。

3.1 現在形 - いつもの習慣やゲームの設定

現在形の基本

現在形は「いつもすること」や「変わらない事実」を表します。

主語 + 動詞 (3人称単数は-s/-es)

"I play visual novels every weekend." /aɪ pleɪ ˈvɪʒuəl ˈnɒvəlz ˈevri ˈwiːkend/

私は毎週末ビジュアルノベルをプレイします。

"RIDDLE JOKER takes place in a near-future setting." /ˈrɪdl ˈdʒɔʊkər teɪks pleɪs ɪn ə ˈniːr-ˈfjuːtʃər ˈsetɪŋ/

RIDDLE JOKERは近未来が舞台です。

ゲーム設定の説明に使う現在形

🎮 ゲーム設定の説明例

目次

この章で学ぶこと

3.1 現在形 - いつもの習慣やゲームの設定

現在形の基本

ゲーム設定の説明に使う現在形

3.2 現在進行形 - 今まさにプレイ中!

現在進行形の作り方

3.3 過去形 - クリアした感動を語る

規則動詞の過去形 (-ed)

不規則動詞の過去形

3.4 未来表現 - 新作への期待

will を使った未来

be going to を使った予定

3.5 現在完了形 - ゲーム経験を語る

現在完了形の作り方

経験を表す現在完了

完了を表す現在完了

3.6 実践! ゲームプレイ日記を書く

プレイ日記のテンプレート

実際の例

3.7 練習問題

問題1: 正しい時制を選ぼう

ギャルゲーで学ぶ英語のプロジェクト構成

- MkDocsでMarkdownからHTMLに変換
- `claude --dangerously-skip-permissions` で放置
- GitHub Actionsのファイルまで書いてもらった
- 手作業はGitHub Pagesの設定くらい？

```
/help for help, /status for your current setup
cwd: /home/mizushima/repo/galge-english

> Pythonプロジェクトにしてください。特に GitHub Actionsでデプロイの設定も
• 了解しました。Pythonプロジェクトとして構築し、GitHub Actionsでのデプロイ設定も行います。
• Update Todos
  [ ] Python プロジェクトの基本構造を作成
  [ ] MkDocs の設定ファイルを作成
  [ ] GitHub Actions のデプロイ設定を作成
  [ ] 教科書のコンテンツ構造を設計
  [ ] requirements.txt を作成
• Update Todos
  [ ] Python プロジェクトの基本構造を作成
  [ ] MkDocs の設定ファイルを作成
  [ ] GitHub Actions のデプロイ設定を作成
  [ ] 教科書のコンテンツ構造を設計
  [ ] requirements.txt を作成
• Write(requirements.txt)
  [ ] Wrote 4 lines to requirements.txt
      mkdocs>=1.5.3
      mkdocs-material>=9.5.0
      mkdocs-material-extensions>=1.3
      pymdown-extensions>=10.5
```

楽しく学ぶPython

- Pythonの入門書を作りたい
 - プログラミングを教える機会が多い
- ちゃんと「本当の」文法も学べるようなのが欲しい
- でも、一から作るのは大変
 - Claude Codeに頼ろう！

成果物

同様にGitHub Pagesでデプロイ

🏠 はじめに

🔍 検索

楽しく学ぶPython

はじめに

なぜ、もう一冊のPython入門書が必要なのか

本書の3つの約束

1. 「なぜ」から始める

2. あなたの生活から始める

3. 最終的にはプロフェッショナルレベルへ

本書の構成 - 6つのステップ

第1段階：コンピュータの世界を知る（第1～2章）

第2段階：Pythonで計算してみよう（第3～4章）

第3段階：プログラムらしくしよう（第5～10章）

第4段階：プログラムを構造化しよう（第11～13章）

第5段階：オブジェクトという考え方（第14～16章）

第6段階：Pythonをもっと深く知ろう（第17～20章）

この本の使い方

【実行】マークに注目

エラーを恐れない

段階的に進む

最後に - プログラミングは特別な才能ではない

第1部 基礎編

第1章 コンピュータへかかろう

とすると手が止まってしまう。エラーメッセージが出ると、何が間違っているのかさっぱりわからない。

そんな経験をした方のために、この本は書かれました。

本書の3つの約束

1. 「なぜ」から始める

従来の入門書の多くは「Pythonではこう書きます」という文法の説明から始まります。しかし本書は違います。

- なぜコンピュータにプログラムが必要なのか
- なぜ変数という仕組みが生まれたのか
- なぜオブジェクト指向という考え方が重要なのか

すべての概念について「なぜそれが必要なのか」から説明します。必要性を理解すれば、文法は自然に頭に入ってきます。

2. あなたの生活から始める

プログラミングの例題というと、「Hello World」や「フィボナッチ数列」など、日常生活とかけ離れたものが多いのが現実です。

本書では違います： - スマホの容量計算で単位（GB、MB、KB）を理解する - 家計簿の計算で変数の必要性を学ぶ - 映画館の料金システムで条件分岐を理解する - 買い物リストでデータ構造を学ぶ

あなたが毎日触れているものを題材に、プログラミングの概念を理解していきます。

3. 最終的にはプロフェッショナルレベルへ

本書は初心者向けですが、決して「初心者レベルで終わる」本ではありません。

最終的には： - Python言語の完全な文法仕様（BNF記法）を読めるようになる - 非同期処理やテスト駆動開発といった実務で必須の技術を獲得する - エラーメッセージを読んで自力で問題を解決できるようになる - 実際の開発現場で通用するコードが書けるようになる

楽しく学ぶPythonのプロジェクト構成

- MkDocsでMarkdownからHTMLに変換
- `claude --dangerously-skip-permissions` で放置
- 要はさっきと同じ

やさしいScala 3入門

- 最近、Scala界隈がちょっと元気がない
- Scala 3の本が少ない
 - https://scala-text.github.io/scala_text/
 - 初心者向けではない
- プログラミング初心者向けScala 3の入門書を作りたい
 - 以前は「Scalaは難しいからなあ.....」と言われてた
 - Claude Codeならやってくれるはず

成果物

同様にGitHub Pagesでデプロイ

 やさしいScala 3入門



やさしいScala 3入門

ホーム

この本について

この本の特徴

対象読者

本書の構成

必要な環境

この本の使い方

第I部 プログラミングの世界へようこそ

第0章 プログラミングをはじめる前に

第1章 Scalaと出会おう

第2章 数値で遊んでみよう

第II部 データと型の基本を理解しよう

第3章 値と変数の基本

第4章 いろいろな種類のデータ

第5章 型って何だろう？（型の基礎編）

第6章 型推論の魔法

第7章 文字列を自由自在に

第III部 型を意識してデータをまとめよう

第8章 型安全なコレクション

やさしいScala 3入門

プログラミング完全初心者のためのScala 3入門書へようこそ！

この本について

この本は、プログラミング経験がまったくない方でも、Scala 3を使ったプログラミングの基礎から応用まで学べるように設計されています。

この本の特徴

- **完全初心者向け:** プログラミング経験ゼロから始められます
- **型安全性を重視:** Scalaの強力な型システムを活用した安全なプログラミングを学びます
- **実践的な例題:** 豊富なコード例と練習問題で理解を深めます
- **段階的な学習:** 基礎から徐々にステップアップしていきます
- **エラーから学ぶ:** よくあるエラーとその対処法を詳しく解説します

対象読者

- プログラミングを初めて学ぶ方
- 他の言語から移行してScalaを学びたい方
- 関数型プログラミングに興味がある方

品質の話

ざっと眺めたのですが.....

- いずれも基本的な品質は確保できている
- 細かいところは人間の手で修正が必要
 - mdの微妙なずれ
 - 微妙な間違い
- 内部向けの教育コンテンツとしては十分

まとめ

- Claude Codeはコンテンツ制作にも強い
- いくつかの入門書を作ってみた
 - ギャルゲーで学ぶ英語
 - 楽しく学ぶPython
 - やさしいScala 3入門

教育コンテンツをClaude Codeで量産していきたい

質疑応答

ご清聴ありがとうございました！