ポートフォリオ

目次

- 1.プロフィール
- 2.ピンポンゲーム(動画)
- 3.ピンポンゲーム(説明)
- 4.アンケートフォーム
- 5.よく見るサイトのリンク集



PROFILE



クドウハルキ

工藤陽輝

生年月日 1998年5月26日

仔き

- ・**サッカー鑑賞** (ManCity、アントラーズ)
- ・**ゲーム** (FC25、モンハンなど)
- ・**実況、配信鑑賞** (エクスアルビオ、おやつ)
- ・森永のラムネ

スキル

- HTML
- CSS
- Javascript
- PHP
- Git

得意なこと

- 試行錯誤
- ・自己分析
- ・物事をやりきること
- ・学び続けること

将来の目標

制作の工程を想像できるようになる

そのために

完成図を想像するために知識を蓄え続け 工程を想像するために経験を積む

障害と今の状態

うつ病

カウンセリングと薬の種類と量の調整 によってかなり回復(週4通所1在宅が できるように!)

自己対処

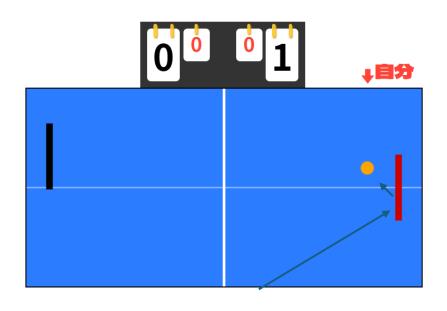
- 日記を記す
- ストレスを感じた際に自己分析をして原因を特定し、可視化する
- 症状が悪化する前に病院を受診

ピンポンゲーム(合同制作)

作業人数2人 製作期間 約3か月 (1/20~4/30)

作品URL https://ginger.jobtra-itweb.com/ping-pong/ 使用言語 HTML/CSS/Javascript 開発環境 Visual Studio Code/Github

5点先取。ラケットと上下の壁に当たった ゲーム概要 ら反射し、左右の壁に到達したら得点。 ピンポンゲーム ☆ 🗹 🗅 25 ginger.jobtra-itweb.com/ping-pong/ ピンポンゲーム サウンド ○オン 🤉 オフ 5点 先取 上矢印キー 上下の操作時 下矢印キー スタート、リスタート時 START



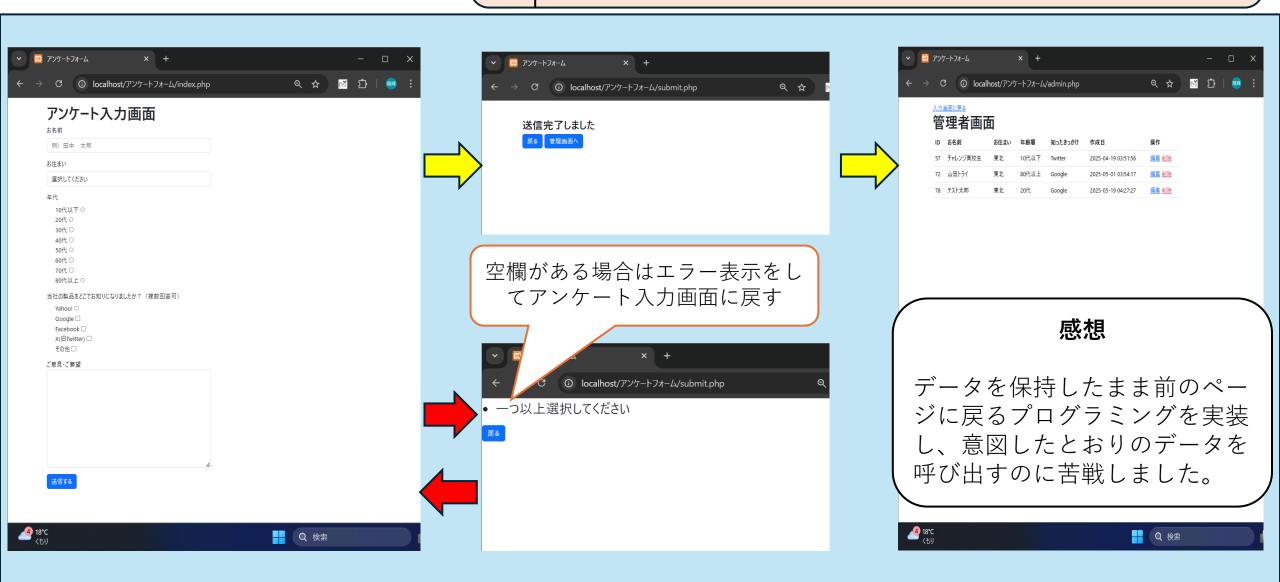


目標	ゲーム制作の手順や必要な知識を学ぶ報連相をしながらゲーム制作する話し合いの際に積極的に意見を述べる
担当した部分	 進行役 ゲームとして動作する部分 デザイン
苦戦した点	共通認識を持つためのコミュニケーション
工夫と改善	お互いの意見に相違がないように、わからないことがあった場合に「これは~ということでしょうか?」と聞き返し相手の意見を 再確認 した。またチャットも活用し 記録が残るようにして、意見の食い違いを防いだ
まとめ	 どの部分が何を動かしてるプログラミングか 読解できるようになった 作業工程をより詳細に分けられるようになった 共通認識を持つ重要性と大変さを知った

アンケートフォーム

使用言語 PHP フレームワーク Bootstrap 開発環境 VS Code/ XAMPP 仕様

アンケートを記入し送信。空欄があった場合は**記入済の箇所は保持した 状態**で戻す。すべて記入されていた場合は**DBに接続しデータを保存する**。 また、**管理者ページから情報の再編集や削除**ができる



よく見るサイトのリンク集

使用言語 Javascript /HTML 開発環境 VS Code

仕様

タイトルの欄にタイトル、URL欄にURLを入力し追加ボタンを押すと**リンク付きのタイトル**が一覧として表示される

感想

テキストをリンク付きの文字に したり、文字の色を変えたりな ど要素を追加するプログラミン グの実装が楽しかったです

