

# ソフトウェア開発演習

14M38333

南川 富

# 作品概要

- 作品名・・・回転迷路
- 何をするアプリケーションなのか？  
回転センサを用いて、  
Android本体を回して玉を転がす。  
ゴールを目指して迷路を進むゲーム。

# 作品概要

- 実装に用いた技術
  - 回転センサ(玉にかかる重力の向き)
  - 加速度センサ(重力)
  - その他Androidの基礎

# 作品概要

- このアプリはどんな役に立つの？  
たとえば、回転センサは  
地図やコンパスといったものに  
応用が可能です。

# 作品概要

- このアプリはどんな役に立つの？  
また、加速度センサを用いた重力判定は、  
ゲーム作成などにおいて  
仮想的な世界を作る際に欠かせない  
技術とも言えます。

# 作品概要

- このアプリはどんな役に立つの？  
これらのような作品を作る際の  
足掛けとして、このアプリは  
有効であると言えます。

# 作品概要

- 昔なつかしのアレ、  
レバーだとなにかと不便で  
「本体ごと回しちまえ！」  
と思ったこともあると  
思います。

僕はやっておっさんにすごく怒られました



# 作品概要

- 現実だと本体を回して景品を取ると  
店員さんに間違いなく怒られる。  
→このアプリを応用して、  
本体を回すゲームを作るなど、  
現実じゃ不可能だった遊び方も  
可能です。（おまけのガムは出ませんが・・・）



# 苦労した点

- 回転センサの実装
- 障害物の判定
- 玉の自由落下
- .JAVAと.xmlの両方で描画を行った際に  
上書きで描画してしまったために、  
ここで大きく時間を取られた。

スライドは以上となります。