



# ポートフォリオ

N.T

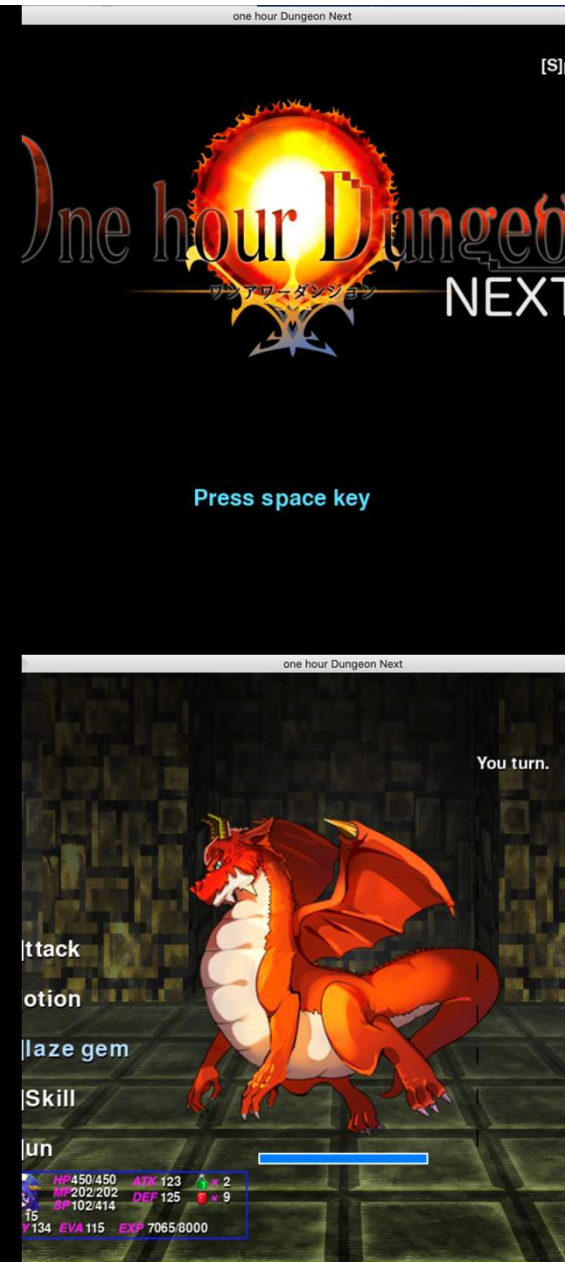
# 目次

- 作品No. 1 : One hour Dungeon NEXT
- 作品No. 2 : Unityビームラン
- 作品No. 3 : CandyDozer
- 作品No. 4 : NejikoRun
- 作品No. 5 : 太陽光発電VBAツール



# One hour Dungeon NEXT

- 種類 : RPGゲーム
- OS : Mac OS
- 使用言語 : Python
- URL : <https://github.com/nagamasa1969/PythonGame>
- 説明 : CUIのゲームでダンジョンを登りながら進めていきます。一度作成し遊んだ後、修正リストを作成し、リストに沿って修正を行いました。例として、10F毎にボスマップを配置したり、ステータスを自分で配分したり、単調にならない工夫をしました。またデータベース (PostgreSQL) を使用しセーブデータの作成をしました。この作品を通して、起動PCから自宅内の外部PCへローカルネットワーク内のデータベース接続をする方法などを学びました。



# Unity ビームラン

- 種類 : 横スクロールアクション
- OS : Mac OS
- 使用言語 : C# (Unity)
- URL (ゲーム) : <https://unityroom.com/games/111>
- URL (ソースコード) : <https://github.com/nagamasa1969/AkatukiUnity>
- 説明 : Unityで作成したブラウザゲームでビームをよけながらスコアを伸ばしていくゲームです。外部APIからランキング機能を搭載し、プレイヤーのランキング表示を実装しています。この作品はゲーム自体を参考書等を使用せず立案から自分で作成した作品で、ゲージの減少方式について苦労し、2色のゲージを重ね合わせうまく表現できました。この作品を通して、キャラクターのしゃがみに合わせて、あたり判定を変更したり、画面外のスクロールについて、オブジェクトを消してスクロール前に移動するなどの動作について学びました。





# CandyDozer

- 種類 : 落ちもののゲーム
- OS : IOSアプリ
- 使用言語 : C# (Unity)
- URL : <https://github.com/nagamasa1969/Candy>
- 説明 : クリックでキャンディーに似せた四角のオブジェクトを発射し、下にオブジェクトを落とすとスコアが上がっていく。スコアが上がるとBGMが変わる仕様になっています。この作品ではエフェクトの付け方や3Dオブジェクトの重力の付け方などについて学びました。





# NejikoRun

- 種類 : 縦スクロールアクション
- OS : IOSアプリ
- 使用言語 : C# (Unity)
- URL :  
<https://github.com/nagamasa1969/NegikoRun>
- 説明 : 配置しているオブジェクトをよけながら進んでいくアクションゲームです。スコアが上がれば上がるほど速度が上がっていき、難易度もあがっていきます。この作品ではプレハブの使用方法について、オブジェクト配置パターン管理などについて学びながら作成しました。

# NejikoRun



太陽光発電  
VBAツール

	発電Start	消費Start	売電Start	買電Start	シート	充電Start	放電Start
	58	182	82	8月5日	132		
	データ日時	発電量 (kwh)	消費量 (kwh)	売電量 (kwh)	買電量 (kwh)		
5月 5月2日 1時	2024/5/2 0:00	0	0.23	0.01	0		
5月 5月2日 2時	2024/5/2 1:00	0	0.21	0.01	0		
5月 5月2日 3時	2024/5/2 2:00	0	0.21	0.01	0		
5月 5月2日 4時	2024/5/2 3:00	0	0.22	0.01	0		
5月 5月2日 5時	2024/5/2 4:00	0	0.47	0.01	0.04		
5月 5月2日 6時	2024/5/2 5:00	0.33	0.24	0	0.07		
5月 5月2日 7時	2024/5/2 6:00	2.27	0.52	0.01	0.01		
5月 5月2日 8時	2024/5/2 7:00	5.16	0.27	0.17	0.01		
5月 5月2日 9時	2024/5/2 8:00	6.76	0.21	6.34	0		
5月 5月2日 10時	2024/5/2 9:00	7.15	0.17	6.98	0		
5月 5月2日 11時	2024/5/2 10:00	8.45	0.18	8.28	0		

23年 24年	29年3月 24年3月											本邦企業数	合計	非本邦企業数
月別計数	期日	前月比	対前月比	対 前月比	対 前月比	対 前月比	対 前月比	対 前月比	対 前月比	対 前月比	対 前月比	1950500	146009	13
		24	23	23	23	23	23	23	23	23	23			
		前年比	前年比	前年比	前年比	前年比	前年比	前年比	前年比	前年比	前年比			
10年度	2382	5551	7938	12555	3622	16477	20793	11784	32577	41151	38企業数			
11年度	3946	17002	21236	431	3227	2080	9228	10061	24209	4723	18企業数			
12年度	4802	18898	22464	4564	771	2469	11673	17471	28475	7026	20企業数			
13年度	17685	4865	12900	18535	1556	5617	7273	7470	18461	27321	13729			
14年度	4079	14114	18933	812	4664	5456	5302	2054	25846	13029	20企業数			
15年度	2943	2943	2943	3006	3377	11793	6504	2602	7330	9768	27728			
16年度	311	297	608	3941	14627	18568	2458	7330	9768	27728				
4年度	311	6	111	378	0	3776	2119	0	2119	578	0			

[illegible][illegible]

- ・ 種類 : 分析ツール
- ・ OS : Windows
- ・ 使用言語 : Excel VBA、Power Automate Desktop
- ・ 設計書 : <https://github.com/nagamasa1969/portfolio/tree/main/設計書/太陽光>
- ・ URL : <https://github.com/nagamasa1969/WindowsVBA>
- ・ 説明 : 自宅の電気使用量や、太陽光発電量を分析し、当月の太陽光効果による利益や、太陽光設置費用が何年でメリット化するなどの分析を行うツール。また Power Automate を使用して過去の天気を各シートに記載する自動化ツールも使用しています。仕事の日常業務で、VBAやRPAツールを使用する機会が多く、RPAで実現できることを探り業務に活かしたい気持ちや、VBAツールを作成する際に効率よくコーディングを行い、今後の修正の際にわかりやすいコードを残すためのプログラムの表現方法などを考えながら作成しました。



# AI相談室



- 種類 : チャットボット
- 使用言語 : Python
- 使用AI : GEMINI2.5
- URL : <http://my-ai-chatbot-frontend-20251113.s3-website-ap-northeast-1.amazonaws.com>
- 説明 : AIを使用して、いじめなどの相談窓口になってもらえるよう、チャットボットを作成しました。Pythonで形態素解析をして感情分析について学習させて、AWSのLambda、ECR、S3を活用して、Web展開しました。EC2などのサーバーを使わず低コストで実現するように、AIと分析しながら作成しました。