

付録CDについて

CDには以下のファイルが含まれています。

新作

- ・ 東方風弹幕プログラム
- ・ 電卓
- ・ 表紙画像

旧作

2010年度以前の電算部誌 (プログラムや画像を含む)

部誌PDF版

収録されているプログラムはWindows Vista Business SP2 32bit で動作確認を行っています。なお、すべてのコンピュータで動作を保証するものではありません。また、各プログラム、画像の著作権はそれぞれの製作者にあります。バグの報告や、感想等がありましたら、下記メールアドレスまでどうぞ。

gnct.densan@gmail.com

※ 本誌中に現れる製品名や商品名 ロゴ等は各社の商標登録です

もくじ

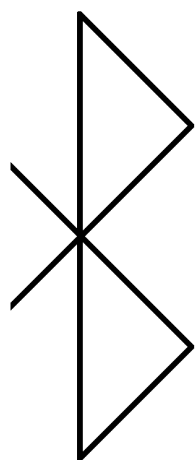
付録CDについて

VAIOをレビューしてみた

東方の弾幕を再現してみた

Androidのれきし

ドクペ味の杏仁豆腐を作る



VAIOレビュー

著：涼

新しくパソコンを買ったのでレビュー
してみる！

第1章 まずはスペックを晒す

今回購入したパソコンのスペックはこちら！！

主な仕様

メーカー：SONY VAIO TYPE SB

CPU：Intel® core™ i7-2620M 2.7GHz

GPU：AMD Radeon™ HD 6630M

メモリ：4GB(オンボード)

SSD：256GB(64GB×4 RAID00 構成)

サイズ/解像度：13.3型(16:9) WXGA 1366×768

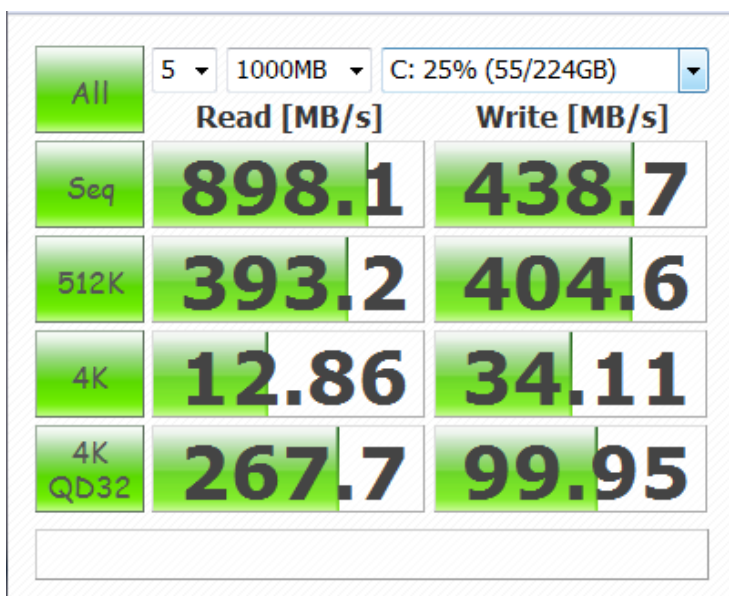
USB端子：USB2.0×2 USB3.0×1 合計3端子

(ソニーストアのオーダーメイドで購入)

今回購入するときに重視した点は ・デザインが良い
・高性能である ・持ち運びのできる大きさである の3
つ。デザインで有名なソニーを選択、CPUはcore i7、パ
ソコンの大きさは13.3型、また持ち運びを多用することを
想定し、衝撃に強いと言われるSSDを採用しました。SSD
を採用した分、値段は上がってしまいましたが、なかなか
満足できるものになったと考えています。

第2章 SSDの速度を体感する

結論、SSDは速かった。まさかここまで速いとは思ってませんでした。起動してからログオン画面が表示されるまでに20秒かかりません。シャットダウンも起動と同様素早く行われます。心配だったプチフリも今のところなく、今のところ快適に過ごせています。これだと感想のみになってしまうので、ベンチマークをとってきました。ご覧ください。使用ソフトはおなじみ CrystalDiskMark です。



シーケンシャル
898.1/438.7
512KBランダム
393.2/404.6
4KBランダム
12.86/34.11
4KBランダム(QD32)
267.7/99.95

(a)ベンチマーク結果

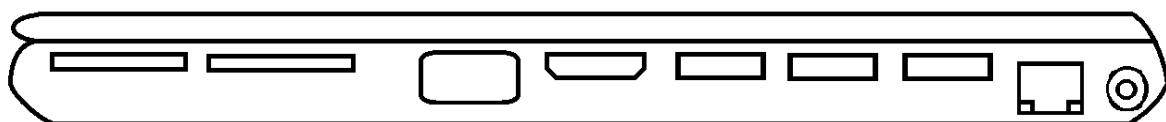
シーケンシャルのスコアが高いです。512Kランダムもなかなかのスコア。ただ、4 Kランダムのスコアがリード/ライトともに低め。RAID0はランダムが上がりにくいので仕方ないですね。欲を言えばもうちょっとあってもよかったかな。使い続けているうちにどのくらい速度が落ちるのか気になるところです。

第3章 VAI0のここがダメ！

今回購入したパソコンは、デザインはよかったのですが
気になった点がいくつか… それらを紹介していきます。

3.1 端子がパソコン右側に集中している

図 (b) 左から・Duo、SDカードスロット ・VGA端子 ・
HDMI端子 ・USB3.0端子 ・USB2.0端子×2 ・LAN端子
・電源端子 と、ほとんどの端子が右側に集中してます。

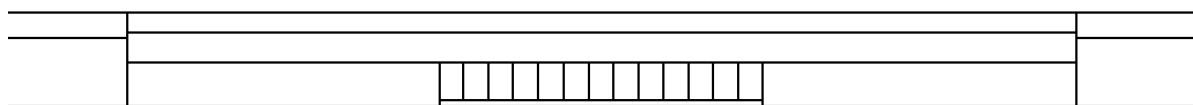


(b) VAI0 右側面

特に3つしかないUSB端子が固まってしまっているのは
つらい…。・マウス・USBメモリ・外付けHDDをつなぐ
と、すぐに塞がってしまいます。また、USBメモリの形状
によってはほかの端子が接続できなくなることもしばし
ば…。USBハブを使用しないとかなり不便に感じるかもし
れません。

3.2 独特なヒンジによって排熱口がふさがってしまう

ソニーらしい、かっこいいデザインをしたヒンジ部分。
しかし、そのデザインにはある問題が…。



(c) 画面を閉じたときの様子

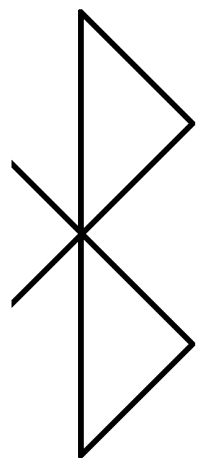
(d) 画面を開いた時の様子

わかりにくいかもしれませんが、中心部に排熱口、そのすぐ上にヒンジ部分があります。画面を閉じたときは、はっきりとヒートシンクが見えますが、開くとヒートシンクが見えるか見えないかのギリギリまで塞がれてしまいます。このような状態でちゃんと排熱できるのか、とても気になります。

第4章 総評

デザインを重視することで有名なソニー。今回購入したパソコンにもなかなかの工夫がしてあり、とてもかっこいいです。機能性なくてもデザイン重視で買ったから後悔はない！(ｷｯ 情弱乙といわれてもめげませんw

さて、今回初めて部誌を書かせていただきましたが、意外に自分が伝えたいことを字にするのは大変だということに気が付きました。レビューといってもちゃんとしたものになってるかどうかも怪しいです。そんなつたない文章ですが、もし誰かがパソコンを購入するときに少しでもためになれば幸いです。



東方の弾幕を再現 してみた

著：I-98

東方で使われている弾幕を弾幕風で再現してみました。一応、解説もあります。

第1章 まえがきとか。

この、プログラムで使われている“東方弾幕風”は「東方弾幕風」で検索して（おそらく）一番上にあるサイトからDLすることができます。基本的な使い方もそこにあるはずです。（手抜きではありません）

サンプルプログラムは、添付フォルダを“th_dnh”のscriptというフォルダにコピーすることで、実行できます。

また、紙面の都合で弾幕そのものに関係しない処理はテンプレとしてまとめておきました。（手抜きでry

自分で弾幕を作るときはテンプレを改造すれば楽にできると思います。

※あてんしょん

うp主は素人のため、配列・マイルスなどは使っていません。「マイルス、何それおいしいの。」という方は気にしなくても大丈夫です。

第2章 基礎練習—芳華絢爛

まずは、東方紅魔郷より美鈴の“華符「芳華絢爛」”です。この弾幕は、6-wayの両方向渦巻き弾（黄）と全方向弾（赤）からできています。

ここで、変数を説明します

- ・ Angle01,Angle02…赤弾の発射方向です。回転が両方向なので01と02があります
- ・ Frame01,02…フレーム数をカウントします。これを使って発射間隔を調整します。

28～52行（黄弾）

Frame01は0→1→2→3→4→5→6→7→0→1→2→… とループしつつ7のときだけ発射することで 発射間隔を調整しています。このとき、発射するたびにAngleを増やして（減らして）いくことで、渦巻状に発射しています。

（loopを使うこともできますが、わかりやすいようにバラしています）

55～64行（赤弾）

Frame02は01と同じように発射間隔を調整しています。

ここでは、先ほどのようにバラして書くこともできますがさすがに44個も書くのは、大変なので loop を使ってまとめています。

第3章 三角関数の練習—妖夢通常

次は、東方妖々夢より、妖夢の通常弾幕です。

なお、ここでは何回も全方向発射を行うのでADshotという関数を定義してあります。

この弾幕は妖夢を中心とした円周上の二つの点から全方向発射がされているので、円周上の点の座標を求める必要があります。ここでは、発射位置の座標を x座標→cos. y座標→sin. で取得しています。最後のほうに

if(timer==300){ …という処理がありますが、これはプログラムが300フレーム（5秒）でループするための処理です。

第4章 複雑な弾幕の練習 パーフェクトフリーズ

つづいて、東方紅魔郷より“凍符「パーフェクトフリーズ」”です。（敵が動かないのは、仕様です。）

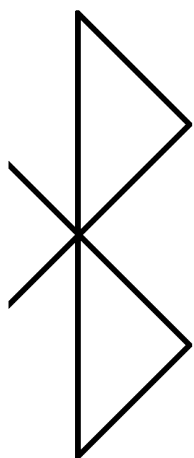
この弾幕で、青弾はただのn-wayなので簡単に作ることができます。さて、ここで問題になるのは、ランダム発射された後、チルノによって凍らされる弾です。このように、途中で、軌道が変わる弾はCreateShot01ではなく、CreateShot Aという関数を使います。この弾幕の動きは次のようにわけることができます。

ランダムに発射される→同時に止まる→ランダム方向に動き出す。

ここで、止まる時のフレーム数は一定にしてしまいがちですが（同時なので）、この数値は発射されてからのフレーム数なので一定にしてしまうと、止まるタイミングがバラバラになってしまいます。そこで、「発射されるまでのフレーム数」を止まるまでのフレーム数から引くことで、同時に凍るようになっていきます。

第5章 うろおぼえの金閣寺

ダブルスポイラーより、うろおぼえの金閣寺です。あくまで、おまけなので解説は付いていませんが、この、記事で書いた処理だけでもこんな複雑な弾幕が再現できます。 まあ、避けるときにはボム必須ですが（^^;



Android.class

著：@key

初めましての方は初めまして。そうでない方はこんにちは。去年Androidの事書いた@keyです。前は開発のことを書いたので今回は割と開発に関係が無いことを書こうと思います

第1章 Androidって何？

Androidとは、Googleが開発している携帯端末向けのオープンソースOS、またはソフト群を指します。まず一言言っておくと、Androidを開発したのはGoogleです。日本の携帯キャリアじゃないです。Androidと一口にいてもスマートフォン等の携帯電話、Motorola XOOMなどのタブレット端末や、組み込み機器にも使われています。また、オープンソースなので元のコードをダウンロードして観覧することもできます。ちなみに、元はLinuxです。

第2章 主なバージョン

Androidには様々なバージョンがあり、そのバージョンごとにコードネームが存在します。それらをコードネーム名やバージョンごとの新機能などを簡単にまとめてみようと思います。

2.1 Android 1.5(Cupcake)

なぜ1.5からなのかは突っ込まないでください。きつとたまたま1.5で調整が完了したと思うんですよ。とりあえず市場に出た最初のバージョンです。主な機能としては、

- ・ Bluetoothヘッドセットを自動的に接続するようになる
 - ・ 動画・静止画を端末からアップデートできるようになった
 - ・ 画面の変遷にアニメーションが使われるようになった
- など、基礎中の基礎といった物が挙げられます。コードネームはCupcake(カップケーキ)、ロゴはドロイド君カップケーキです。食べられない....

2.2 Android 1.6(Donut)

0.1上がって1.6です。1.6のくせに次のバージョンは2.0になるのは...よくあることと割り切りましょう。気にしたら負けです。前バージョンとの変更点は、

- ・ マーケットの改善
- ・ カメラ・ギャラリーのインターフェースの統合
- ・ クイック検索ボックスの追加
- ・ ユーザー補助機能(バイブレーション、音による操作のフィードバック等)
- ・ ユーザーデータのパスワード保護

が大きなものとして挙げられます。他にもジェスチャー機能の追加とか色々あるけど書き出したらきりがない。とりあえず1.Xの時代に携帯電話としての最低限の機能は揃ったと考えて大丈夫そうです。ここから+aとして色々なものが追加されていきます。それでは次へ。

2.3 Android 2.0/2.1(Eclair)

ここからは2.Xになります。2.0と2.1は両方共Eclairなんですね。差がそんなにないということでしょうか。それでは変更点。

- ・ハードウェア速度の最適化
- ・UIの改良
- ・HTML5のサポート、ブラウザのUIの刷新
- ・Google Mapの改善
- ・LiveWallpaper ←重要

などがあります。中でもLiveWallpaperは新機能として当時注目を浴びました。一般的なガラケー(普通の携帯をスマートフォンと対比させた時の呼び方)でいうFLASH壁紙のようなものです。また、ただ動くだけのものでなく、ユーザーの操作でアニメーションが動くというものもありました。ハードウェア速度の最適化は、本来の目的意外に電池の持ちを良くするという点もありました。なので同じハードでもバージョンにより電池の持ちが良くなるということもありました(現在でもある)。

2.4 Android 2.2(Froyo)

このあたりから自分はAndroidプログラミングをやり始めました。今思い出せば色々なことがあったなあ...懐かしい。そんなどうでもいいことはさておき、前バージョンとの変更点。

- ・システムの高速化
- ・テザリング対応
- ・Flash対応← 超重要
- ・センサの情報がブラウザで受け取れるようになった

etc。このあたりが現在のAndroidの機能の基盤になっているような感じがします。特にFlash対応ということで、Froyoがある程度普及したぐらいの頃には「2.2か否か」という風潮になってたりしました(Flashがあると動画が見られたため。当時のユーザーはそういう目的の変な人が多かった)。現在話題になっているテザリングは2.2からできました。ですが当時はなかなかそれが出来る機種が少なく、はっきり言って空気でした。ていうか知らなかった。ちなみに最新バージョンではないですが現役です(特に国内キャリア)。

「Froyoってなんだよ」と思う人が結構いると思います。FrozenYogurtの略称です。フローズンヨーグルト。なんだかさっぱりわかりませんね。アイスみたいなものらしいですが自分はヨーグルト嫌いなので味なんて知ったこっちゃありません。

2.5 Android 2.3(GingerBread)

とりあえず、これが現行の最新バージョンです。なのでとりあえず現時点でAndroid2.3搭載と言われたら最新のAndroidが載っている携帯と思ってもらって結構です。ちなみに、自分の持っている携帯はAndroid 2.3です。さて、前バージョンとの変更点はこちら。

- ・ NFC対応←重要
- ・ 加速度の検出、重力・気圧センサー、ジャイロ스코ープに対応
- ・ UIの刷新、高速化
- ・ コピー・ペーストの簡略化

などなど、前バージョンのFroyoと比べて大きく変更がなされています。特にUI周りが強化されているイメージが大きいです。またセンサー関係も強化されています。気圧センサーってどうやって動作するんだよ...ていうかどういう時に使うんだよ...

GingerBreadの大きな変更点(というか追加点)としてNFCがあります。NFCとは何か、というとFelicaの上(性格にはFelicaを含む)近距離無線の技術です。Felicaとは何かと言われたらおサイフケータイとかそんな感じです。つまり、NFC = おサイフケータイみたいなやつと考えてもらえばわかりやすいかと思います。これにより世界規模でおサイフケータイのようなサービスが行われたり、簡単にデータがやり取り出来るようになったりします。しかしまだ普及していないのが現状なのでそうなるにはもう少し時間がか

かりそうです。

GingerBreadとはクリスマスでよく見る人の形をしたクッキーです。あれBreadでいいのか。自分は認めない。

2.6 Android 3.0/3.1/3.2(Honeycomb)

いきなりバージョンが飛びましたが誤植とかじゃないです。Honeycombは主にタブレット端末向けのバージョンとして開発されました。よって携帯端末向きのものと違う点が結構あります。というわけで既存のものとの変更点。各バージョンごとにまとめるので長いのはご勘弁を。

Android 3.0

- ・ UIの刷新。大型ディスプレイへの最適化
- ・ グラフィック描写の高速化
- ・ マルチコアプロセッサのサポート

Android 3.1

- ・ UIの改善
- ・ マウス、ゲームパッド、ジョイスティックからの入力に対応
- ・ ホームスクリーンウィジェットのサイズを変えられるようにした

Android 3.2

- ・ Osの最適化
- ・ SDカードに対してのメディア同期

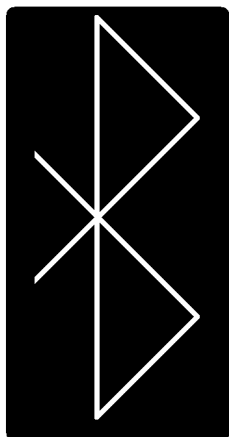
などがあります。タブレット端末は携帯に比べてメディアを扱うことが多いですのでこのような機能が多いかもしれません。ていうかぶっちゃけコメントすること無いな...

Honeycombとは「蜂の巣」という意味だそうです。今までのコードネームが全部お菓子だったので裏切られた感じがしてどうしようもないです。だけど蜂蜜は甘いからそういうイメージなのかな？ちなみにデフォルトで入っている壁紙がちょっと蜂の巣に似ているような、似ていないような。

バージョンごとの変更点などはこんなところですかね。正直自分も知らないことが多くてびっくりしました。ていうかこれ開発者向けだろ＼(^o^)／一般向けにするとかいうスタンスは何処へ行った！？まあ書いたことだし仕方がない。後半になるにつれ適当になっているとか突っ込まないでね！それが部誌クオリティ！

3.まとめ

まとめと呼べるものではないですが、まとめさせて頂きます。正直、Androidの知名度が最近高くなってきていますが、実態はよく分かっていないという人が多いと思うので書こうと思いました。ていうか各バージョンの変更点がよくわからなかったので書きたかったのもあります。これを機会にAndroidへの興味が湧いたりしたら自分としては嬉しいです。それでは今回はこのへんで。



ドクペ味の杏仁豆腐を作ってみた

著：オーブン

始まりは家族の一言でした。「杏仁豆腐の味に似ていない？」

協力：dema,ysama

オーブン(以下オ)「じゃあやろう。」

ysama(以下y) 「うん」

dema(以下d) 「よしやるか。うし。」

第一章 材料

- ・ Dr.pepper缶 1本
- ・ 杏仁豆腐の素 1袋
- ・ 牛乳

第2章 製作開始

2.1袋から杏仁豆腐の素を取り出す。

オ「デザートミックス！」

d「デザートミックス！」

オ「じゃあまずいこう」

d「よし。」

オ「まずドクターペッパーを」

d「濃縮」

オ「濃縮するよ」

2.2 ドクペを加熱して濃くする

y「このタイプ（IHのこと）の起動まったくわかんない」

d「まあ」

オ「IHね、焼バナナが作れないのが不満」

d「焼バナナが作れないから（笑）」

オ「えーっと、水100cc、1/2カップ。」

y「え、なんすか。」

オ「水100ccを」

d「ドクペにすんのか」

オ「そうそう」

y「計量カップ」

オ「計量カップなくていいよ。（コップを出して）これまるまるで2dlくらいです」

y「（コップの真ん中あたりを指差して）うちの計量カップこのくらいだけど」

d「ふつうの計量カップ・・・」

オ「普通の計量カップないから」

d「ないから（笑）」

オ「（戸棚をあけながら）ホントに無いしなあ」

d「こんなもん厳密にやる必要ねえんだよ」

オ「（ドクペをあける）」

d「さあ今ドクターペッパーの缶が開かれた！」

オ「（コップを使って量り、鍋に入れる）」

オ「計量ミスってます。」

ドクペ加熱開始

y「最近のさあ、これ、IHっていうやつ」

d「うん」

y「火がないんね」

d「火がないんね」

オ「ねー」

y「これさ（IHの鍋を置くところ）、普通に触っても熱くないっていうやつだよね」

オ「熱いよ。」

d「（笑）」

オ「熱いよ！」

y「あー。そうなんだー。」

2.3 dema、試飲

オ「感想をどうぞ？」

d「（飲んでます）」

オ「さあ！」

d「なんか・・・いい」

オ「OK、そんなもんさ、人間は。人間はみんなそういうのさ」

d「すごい疑問だ」

y「そういう人の君たちよく喋るネエー。」

オ「シャベンネートブシカケネーndaヨッ！（裏声）」

d「だよねー。」

2.4 加熱中

オ「沸騰してるんだかさあ」

d「うん。」

オ「炭酸が抜けてるんだかわかんない（笑）」

d「あれ！？（笑）」

オ「わっかんねーなー。これ」

y「この際炭酸ありでもいいんじゃないね。」

オ「でもどうせ加熱しちゃうからなくなっちゃうよ。」

y「じゃ、じゃあいいんじゃないね」

y & d 「（小声で会話中）」

オ「会話しろ会話。Let's talking!」

d 「いや、something」

オ「Let's something!」

d 「ドクペで思い出したんだけどさ。うちの部活でドクペが流行ったんだよ。」

y 「いつの話だ。」

d 「え？完璧この前。」

d 「で、わざわざ買ってきて、飲んで、泥水みてえとか言いながら」

オ「ど、泥水みてえはねえわ」

y 「泥水は言いすぎだよ。」

オ「多く的人是これを杏仁豆腐の味だといった。」

d 「（笑）、たしかに。」

オ「杏仁豆腐が泥水・・・以外。」

オ「（ドクペを指差して）ちなみにこれ4本買うのに400円した」

y 「おー。1本100円。」

オ「そして駅前で売ってた。120円。」

d 「高校の自販機、利益度外視するから80円で買えるのに」

オ「ふーん。」

d「（鍋の中を見て）わーお。超煮立ってる」

オ「ちょっと焦げ始めてる」

加熱終了

オ「これ冷やさないとまずいんじゃない」

y「冷やすの？」

ボウルに水を入れる

オ「こうしないとさ、あの一、計量できない。ガラスだから。」

d「プラスチックならいいのにね。計量スプーンも無えんだ？」

オ「計量スプーンならあるかも。（ドクペが）このくらいになった。」（元の量から大体1割くらい減りました。）

オ「真っ黒になった。」

y「うん」

オ「うん。焦げちゃいないね」

オ「っていうかこっちきてよysama君。音入んねーから。」

y「大丈夫だ。」

2.5 素とドクペ、牛乳を混ぜる。

オ「はい、鍋にミックス、水150ccを入れて混ぜ合わせます。」

「鍋はこれ（さっき使ったやつ）でいいや。このまま使おう。」

デザートミックス開封

オ「デザートミックス投入します。」

d「さあ、粉を投入して？」

オ「で、牛乳を150cc入れましてー。」

d「さあ入れた！」

オ「で、」

d「ドクペ」

オ「ドクペ、さっき加熱したドクペを、ちょっとアンバランスくらいに入れて。」

オ「ドバー。黒い。まあいい。」

d「で。」

オ「で、泡だ…て器…がある。混ぜる。」

d「さあ混ぜる。」

オ&d「黒い！」

d「ちょっ…と、紅茶の成分が多いミルクティーみたいな匂いがする」

オ「酷い匂いだ」

d「（笑）これはひどい。」

2.6 泡だて器でしっかり混ぜる

オ「しっかり混ぜる。」

オ「大丈夫かなー？（松岡○造さんの真似のつもり）」

d「フルー○エって牛乳をボトッて入れないとフルッてなるよね。」

オ「ね。もうちょっと増やす？」

牛乳を追加

d「ysamaがなんか黄昏れてる。」

オ「くそう。そんなに面白くないか！そうか！」

d「どっちかっていうと次（食べる）が楽しみなんだよな。」

y「あの子なに言ってんだよ。」

d「じゃあこっち来いよ。」

y「大丈夫だ。」

オ「はい、沸騰させる。なんか木ベラで混ぜろって書いてあるけど別に木ベラじゃなくてよくね？って思うんだけど木ベラの方がいいん？」

y「うん・・・」

2.7 液を加熱しながら混ぜる

d & y「（ちょっと離れたところで会話）」

オ「（鍋を混ぜてる）」

オ「・・・次何をやり始めた？」

y「なんでもないですよん」

オ「フヤア。ヘヘッ。」

オ「・・・・・・・・」

d「・・・・・・・・」

y「・・・・・・・・」

オ「見た目がクリーミーになってきました。」

d「見た目がクリーミー。」

y「おお！」

オ「出来たは出来たけど。」

d「おお、見た目がクリーミーだ。」

オ「見た目がクリーミーだ。しかし茶色。」

d「やっぱしもっと濃くした方が良かったんじゃないね。」

y「どうなんかね」

d「これで普通の杏仁豆腐の味だったらね。」

オ「そう、それを見越してね。次のお題を、実は用意しているんだよ。」

2.8 火を止めて容器に入れ、冷蔵庫で冷やして固める。

オ「よし。」

d「そして!？」

オ「そして、したら、えーと。」

オ「残りの牛乳100ccを加えまして、」

d「ところでなんで俺ら集まったんだっけ？」

オ「だって、一人で喋っても面白くねえじゃん!って。」

容器に液を入れる。

オ「dema君なんていなければよかったのに（裏声）」

オ&y「（笑）」

オ「せんちゃん!せーん!（裏声）」

d「せんだめだろ。」

オ「ドクペ余った。はいどうぞ。」

オ&d「（笑）」

d「余った？」

オ「余った。濃くしたの残ってるからはいどうぞ。ちょっと焦げてるけど気にすんな。」

d「濃くしたのはいいよ。」

y「いや飲んでください」

d「確かにちょっと焦げたやつ。」

オ「そ、そんなに酷いドクペがあるわけじゃない

試飲

ysama←空けた缶 dema←濃くしたやつ

d「ぬるい、ぬるい」

y「ぬるいよ」

オ「demaのはぬるくて当たり前。」

d「冷まし初めてからそう時間が立ってない」

オ「そうそう。さっき冷ましてたけどさ。」

冷蔵庫に液が入った容器を入れる。

d「一時間待つ。」

オ「一時間待つ。なんか話無え！大丈夫？これ？」

オ「うわぁ！（録音終了の掛け声）」

第3章 実食

d「じゃあいいただきますか。」

オ「（携帯の）充電がない。撮れない。」

d「がんばれ」 demaが食べる

オ「お味をどうぞ。」

d「・・・・・・・・」

オ「変わり映えがない？」

d「・・・・・・・・うーん」

オ「変わんないんだろ？」

y「いや、普通。」

オ「危惧していた事態が！」

y 「別に普通」

オ「・・・くそう。」

d 「普通の杏仁豆腐だよな。これ。」

オ「写真が撮れないから食べられない」

y 「じゃあオーブンの分処理してやろう」

オ「そ れ は や だ （笑）」

y 「後味がなかなか濃くて」

d 「うん。」

オ「それが唯一のあれか？唯一の違いなのか？」

d 「ドクペっぽい。」

y 「味がちょっと濃い感じ。」

おわり

第4章 あとがき

どうなるかと思ってやってみたのですが予想以上に普通すぎてしまいました。

もうひとつやったものがあるのですが、料理がすさまじくひどかったので書かないほうがいいと思いました。

そっちは食べてる途中で泣きそうになりました。

こんなくだらないものに付き合ってくださいありがとうございます

画像提供 — Special thanks —

表紙 @key

裏表紙&下の画像

EXILIAS EXILIAS.NET <http://exilias.net>

作成 涼

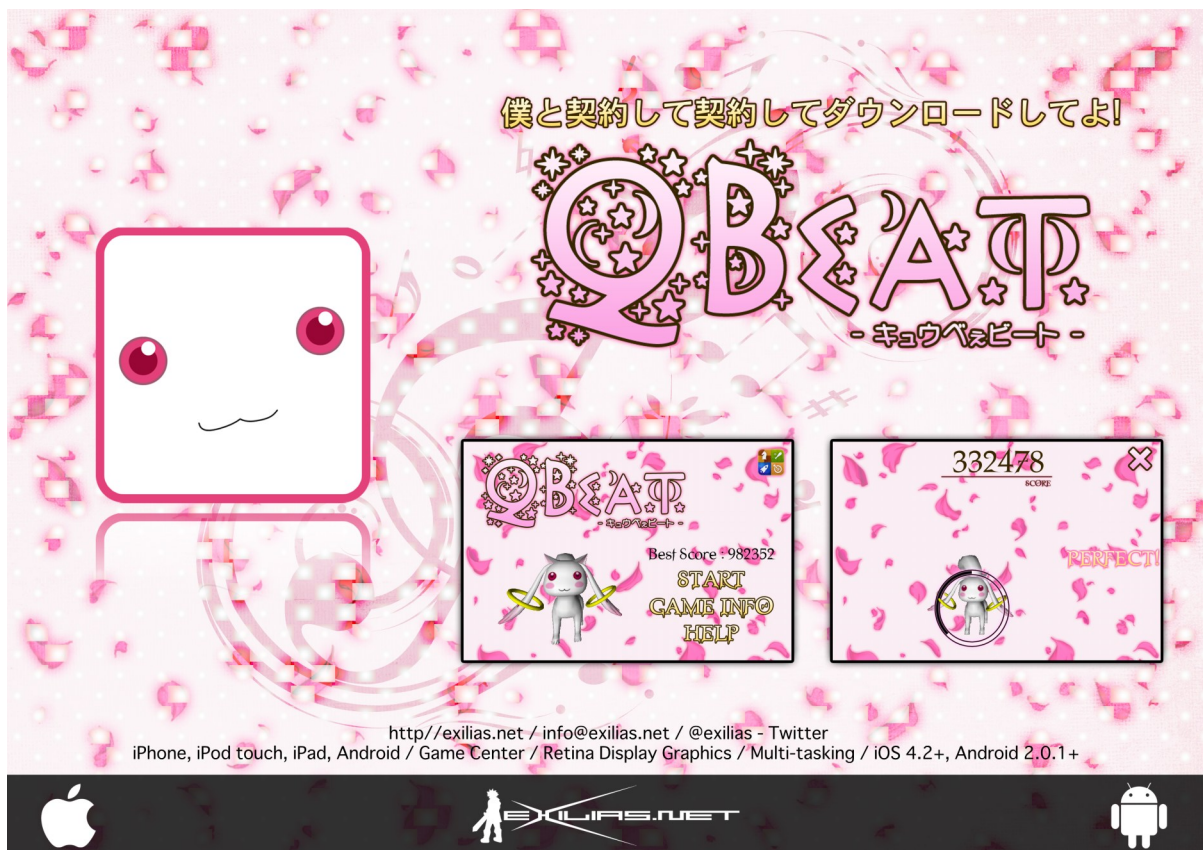
部誌「D言語」・2011関東信越地区高専文化発表号

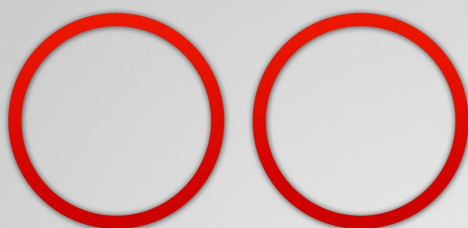
発効日平成23年 8月26日 初版

発行者 群馬高専電算部

発行所 群馬工業高等専門学校

〒371-8530 群馬県前橋市鳥羽町580





Now

Quickly and Simply.



より高速に。よりシンプルに。

このアプリはツイートすることに特化したiOS端末向けツイッタークライアントです。タイムラインの読み込みなどの機能をあえて実装せず、高速に起動することを追求しました。

〇〇なうはあなたの貴重な時間を無駄にしません。

- ☒ 画像を投稿
- ☒ 画像を投稿時にリサイズ
- ☒ iPod で再生している曲情報を取得
- ☒ 短縮URLのサポート
- ☒ OAuth を用いた安全なログイン



<http://exilias.net/>
info@exilias.net
[@exilias - twitter](#)