

# c班最終報告

---

T24B242K 國井太貴

T24B202A 阿部隼也

T24B304C 中川和哉

# 1. 班全体の目標

- 大目標：世界中で運動不足が深刻化しているため、それを解消すること

理由：スマートフォンを触る時間の増加、遊び場の減少などといった要因により、運動不足が深刻化していると感じていたため

- 小目標：子供世代の運動不足を解消するために、スマートフォンを利用したウェブページを開発し、運動習慣を促す

理由：子どもの運動不足は、体力低下、肥満、免疫低下といった深刻な悪影響を子どもに与える問題があるとしつたため

## 2,3 目標達成に向けての班での計画と実際の 推移

# 最初の計画



## 実際の推移



## 4. 共同作業について

---

それぞれにhtml、javascript、cssの役割を分担し、効率よく作業を進め  
ることができるようとした

分からぬことがあつたら、メンバーに相談し柔軟に対応して作業  
を進められた

一度全員で作業している際、連携不足もあり、プログラムが一気に  
壊れてしまったことから反省し、誰かが変更をえた際に他のメン  
バーが変更を読み込むことでエラーが発生しないよう声がけするこ  
とを習慣づけた

ウェブページのQRコード

---



## 5. 作成物の説明

---

散歩する際に計測開始ボタンを押すことで、歩いた歩数を記録する機能としてクエストがあり、指定された条件をクリアすることで次のミッションが発生するようなものとなっている  
クエストをクリアした際には、花火のような演出が出る  
子供の興味を引き立たせるように、シークレットクエストがあり、一定の条件を満たすと発生する

# 6. まとめと今後の展望

---

## まとめ

- HTMLでウェブページを構造を作り、CSSでデザインを調整、Java scriptで操作やデータの表示。
- スマホに内蔵されている加速度センサーを使って、歩数計を作成。
- Java scriptとCSSでミッションを達成したときの演出を作成。
- 歩数計で取得した歩数を利用して、ミッションを作成。

## 7. まとめと今後の展望

---

- 今後の展望

シークレットクエストをクリアした際の特殊な演出の実装、当初目標としていたスコアとランキング機能の実装、時間内に歩くなどのクエストの実装、今回は子供向けに作成したが、大人も利用したいと思えるようなウェブページを作成する際には、歩く以外のジャンプの回数、運動に対するカロリーの計算などの実装を行いたいと思う。