

# アプリ開発

ITビジネス科 特別授業

2025/05/28

# オリジナルのアプリを作る

ここからのスケジュール

# 開発スケジュール

- 今回（5/28）
  - 前半：スケッチアップの機能紹介（落穂拾いの的な）
  - 後半：オリジナルのアプリを作る（とりあえず作ってみる）
- 次回（6/4）
  - 前半：アプリを完成させる
  - 後半：共有 + みんなでレビュー

# ブロック崩しもどき

スクラッチの機能紹介（1）

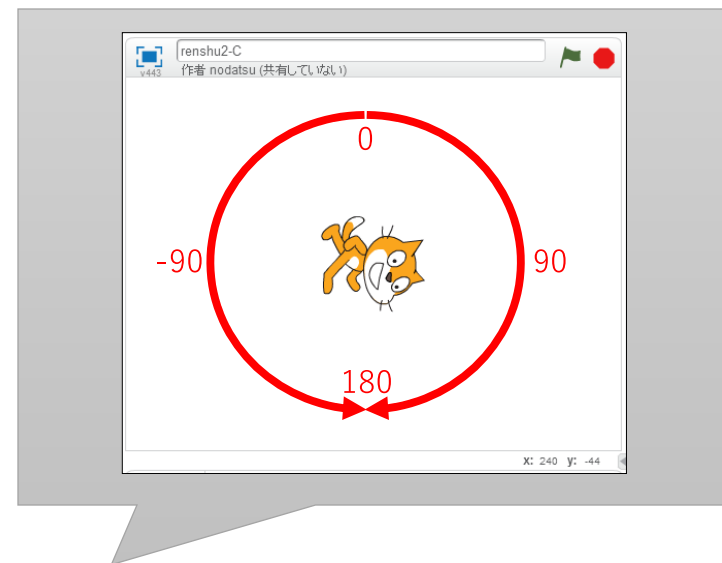
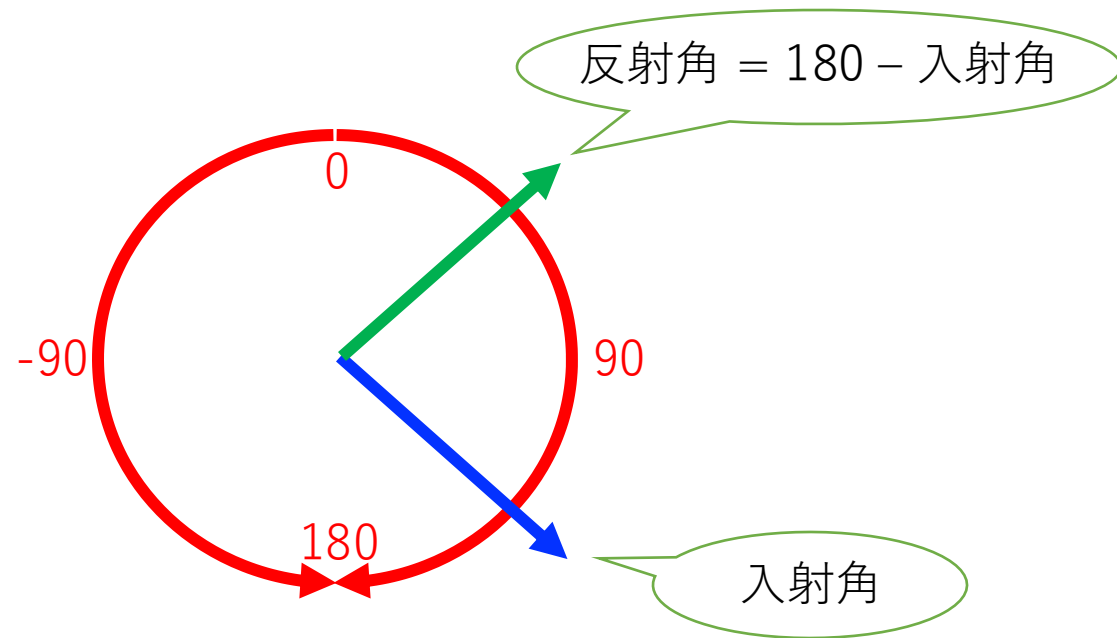
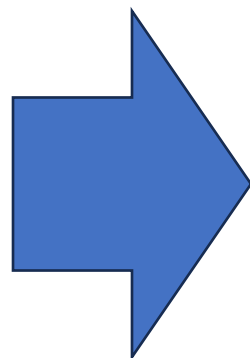
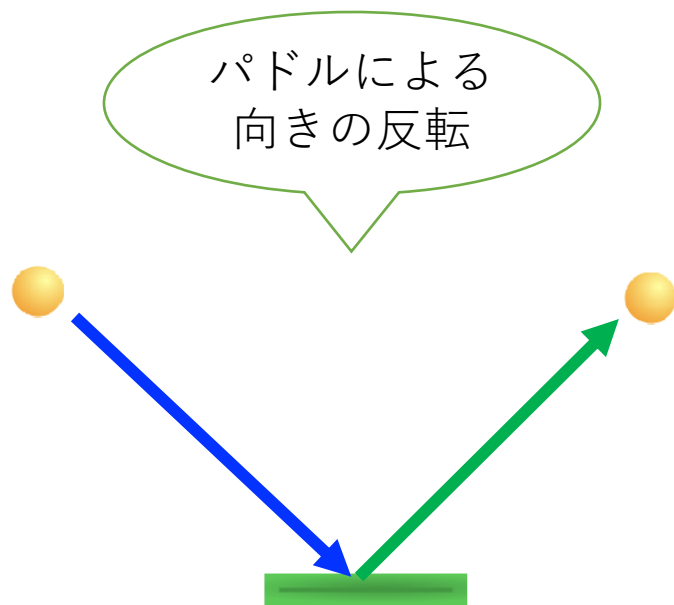
# ボール + パドル

- 動き、調べる、変数



# 向きの「反転」

- パドルで跳ね返す



# RPG も ど き

スクラッチの機能紹介（2）

# RPGのストーリー

- ストーリー
  - 勇者が城の魔法使いに会ってポーションを作ってもらう。
- 攻略条件
  - お城に入るには「鍵」が必要。
  - ポーションを作るには「聖水」と「宝石」が必要。
- 技術要素
  - リスト
  - 音声（拡張機能）
  - メッセージ
  - 条件分岐・論理演算

スプライトを用意





# 準備

- 勇者のスクリプト



- リストを作る (New !)



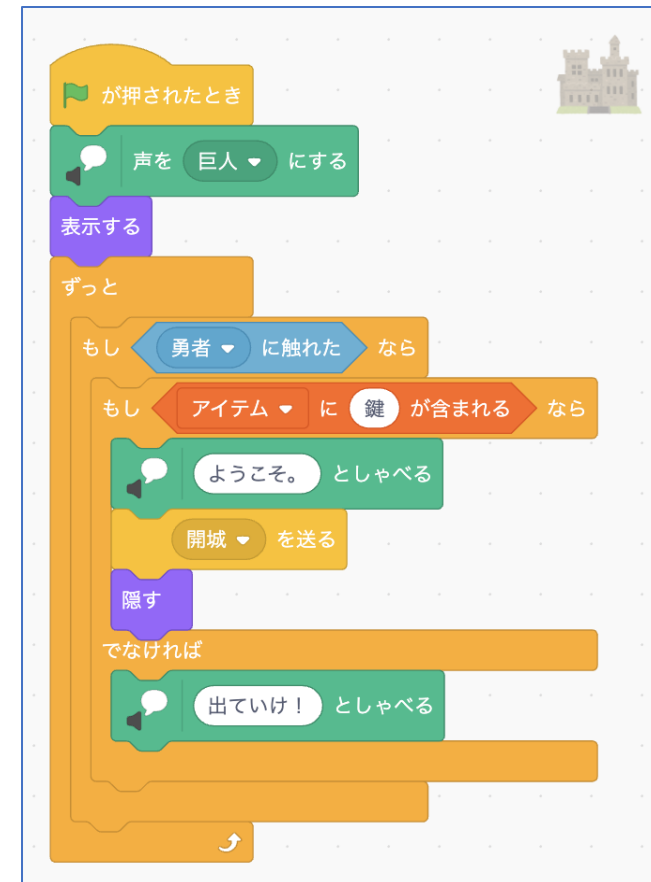
リスト名  
「アイテム」

# 音声の利用（拡張機能）

- 導入



- お城のスク립ト



# アイテムの処理

- アイテムのスク립ト

鍵



聖水

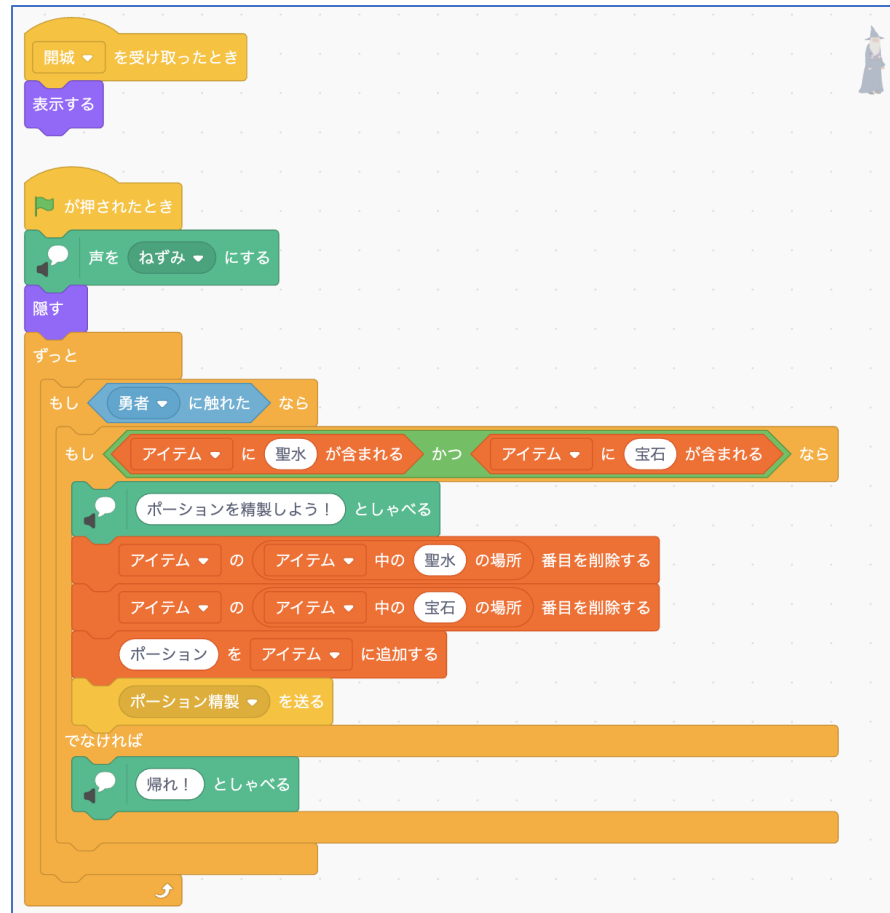


宝石

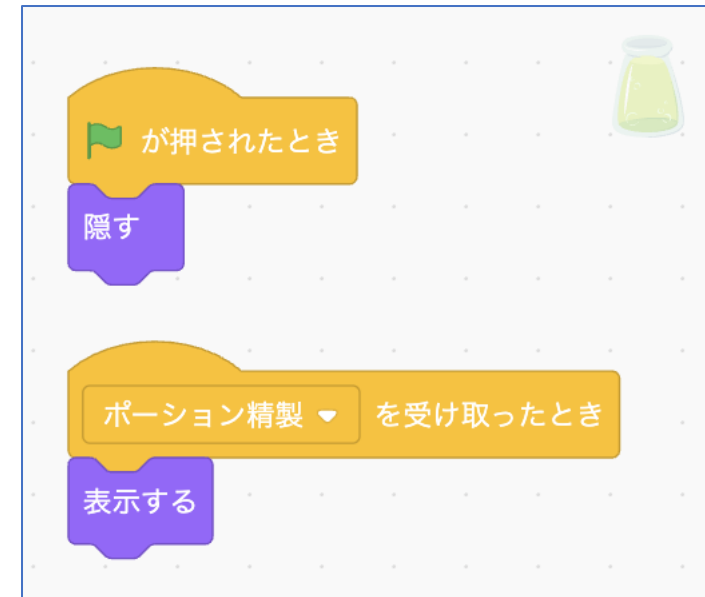


# 次のシーンの処理

- 魔法使い



- ポーション



# 自由制作

とりあえず、作ろう！

# アプリ開発のコツ（？）

- 企画・設計

- 「誰かに使ってもらいたい」「みんなに見てほしい」ものを目指す。
- 「うまく動く」より「**作って楽しい**」が大事

- 実装

- 開発途中でも動くものを作る ← 動作確認できる
- 少しずつ改善する
- **パクリOK!** ← エンジニア（技術者）の心得

- プロジェクト管理

- 行き詰まったら作り直す → 失敗作も残しておく