

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）

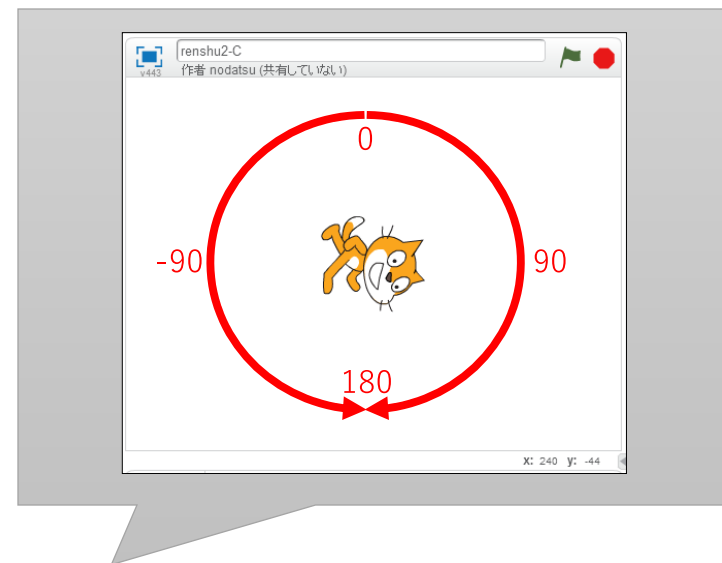
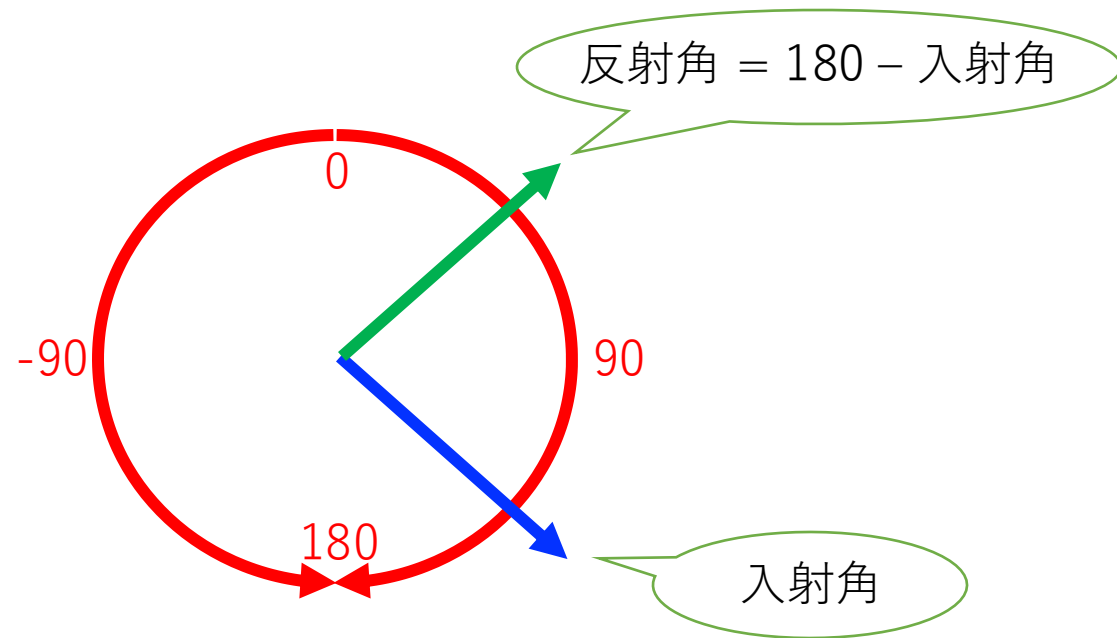
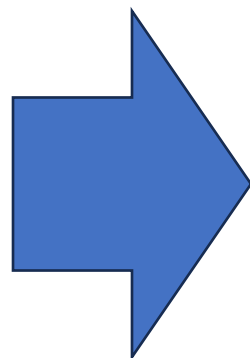
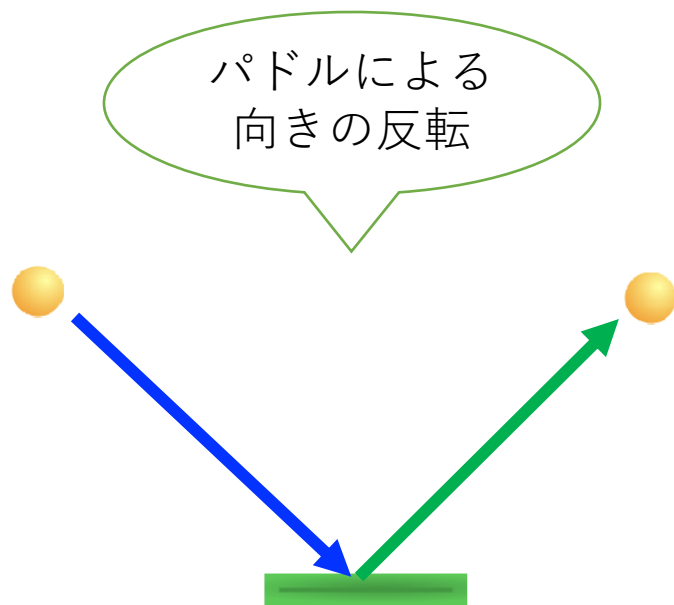
ボール + パドル

- 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

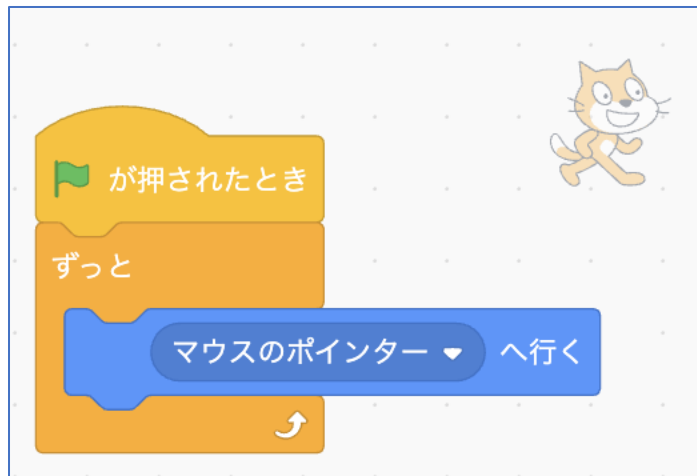
- ストーリー
 - 勇者が城の魔法使いに会ってポーションを作ってもらう。
- 攻略条件
 - お城に入るには「鍵」が必要。
 - ポーションを作るには「聖水」と「宝石」が必要。
- 技術要素
 - リスト
 - 音声（拡張機能）
 - メッセージ
 - 条件分岐・論理演算

スプライトを用意



準備

- 勇者のスク립ト



- リストを作る (New!)

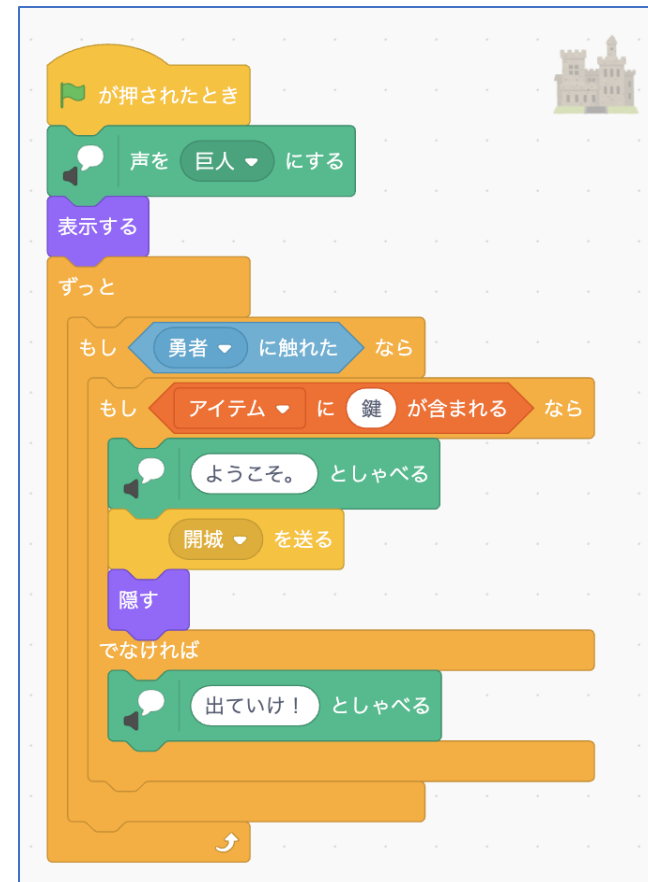


音声の利用（拡張機能）

- 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

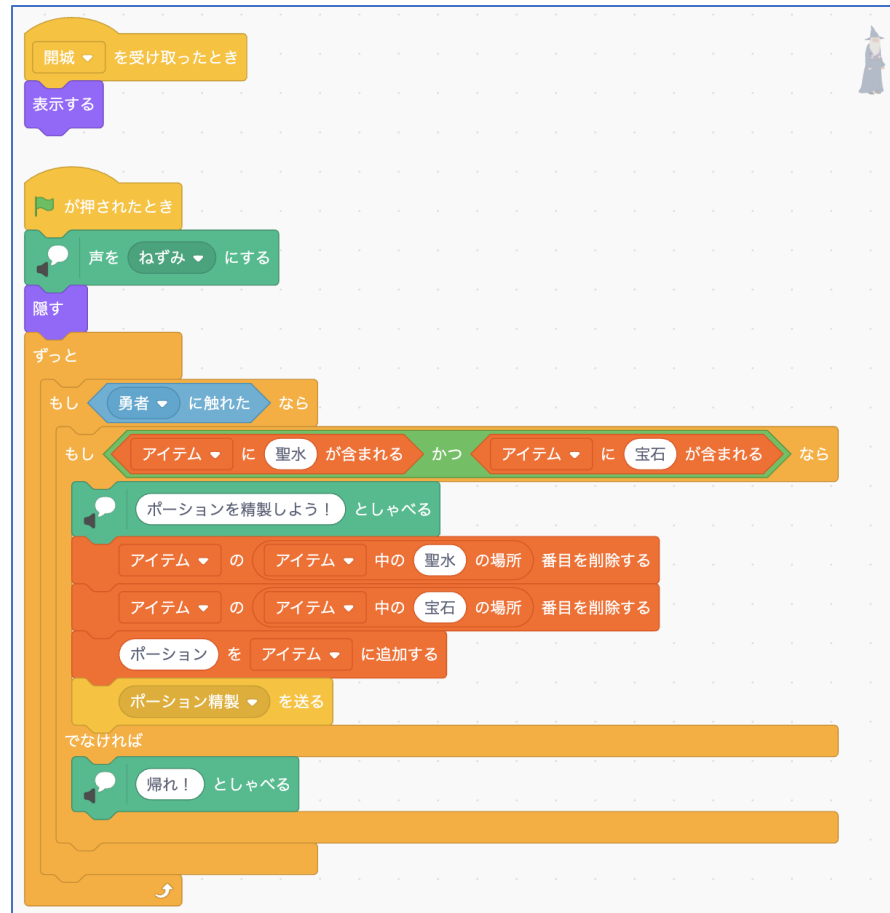


宝石

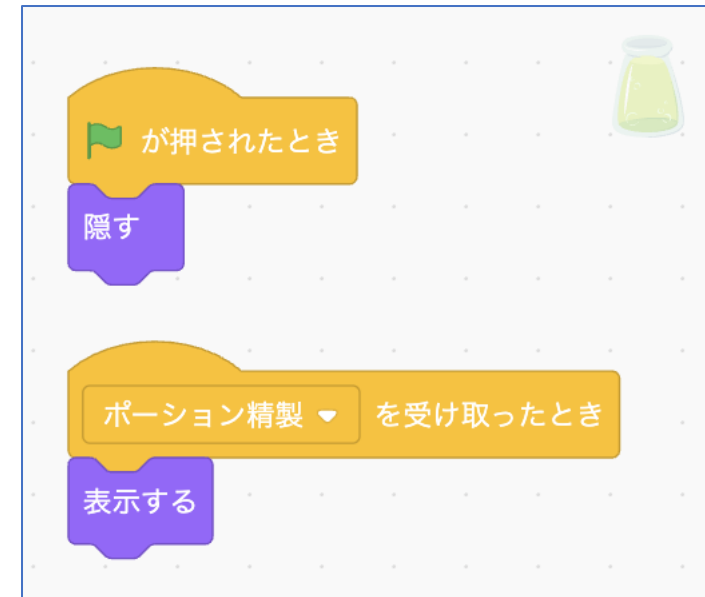


次のシーンの処理

- 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
 - 完成形をイメージする
 - 「うまく動く」より「作って楽しい」が大事
 - パクリOK！ ← エンジニア（技術者）の心得
- 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
- プロジェクト管理
 - 行き詰まったら中途半端に直すより、ゼロから作り直す
 - どんどん、新しいのを作る
 - 失敗作も残しておく