

問題(Web入門、Figma)

制限時間: 1時間

目的

- Webの仕組みの理解度把握
- Figmaの基本的な使い方の理解度把握
- プロトタイプモードの理解度把握

以下の文章中の数字の中身を埋めて文章を完成させてください。

※解答はメモ帳などにまとめておいてください。

- ・文書の公開・閲覧のためのシステムを ① と呼びます。
- ・ハイパーテキストを記述するための言語が ② です。
- ・ウェブページのスタイルを指定するための言語が ③ です。
- ・ハイパーテキストを解釈して、人間が読みやすいように作り変えて表示してくれるのが ④ と呼ばれるプログラムです。
- ・④ からWebサーバーに情報を要求することを ⑤ と呼び、⑤ に応えてWebサーバーから ④ に情報を返すことを ⑥ と呼びます。
- ・ハイパーテキストをやりとりする手順を ⑦ と呼び、世界共通の仕様として決められています。
- ・⑤ を送る際に必要なコンピュータの住所のことを ⑧ と呼びます。
- ・https://facebook.comのような文字列を ⑨ と呼び、facebook.comの部分を ⑩ と呼びます。

以下の文章中の数字の中身を埋めて文章を完成させてください。

※解答はメモ帳などにまとめておいてください。

- ・何度アクセスしても毎回同じものが表示されるWebページを ① と呼び、アクセスした時の状況に応じて異なる内容が表示されるWebページを ② と呼びます。
- ・スクリプト言語にはJavaScriptなどの ③ とJava、PHP、Ruby、Python、Node.jsなどの ④ があります。
- ・従来のWebアプリケーションはフロントエンドとバックエンドを区別せず、Webブラウザからのリクエストを受けると処理を実行後HTMLを返すような ⑤ でした。最近はユーザに快適な操作感を提供するため ⑥ としてWebシステムを作成することが増えています。
- ・一般的な処理の流れを「ひな形」として準備しておき、開発者が埋めることでプログラムを開発できるようにしたものを ⑦ と呼び、汎用性の高い複数のプログラムを再利用可能な形でひとまとまりにしたものを ⑧ と呼びます。
- ・Webアプリケーションに蓄積されるデータは ⑨ に格納されます。
- ・RDBを操作するためには ⑩ という言語を使用します。

Figmaを使って以下のような漫画アプリ風のプロトタイプを作成してください。

プロトタイプは [こちら](#)、使用する画像は [こちら](#)

