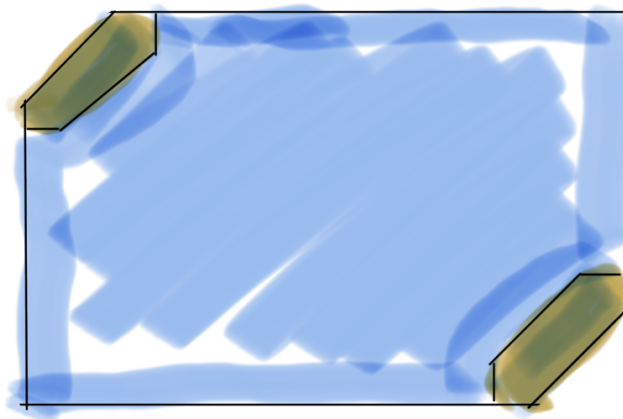


全体図(雑)

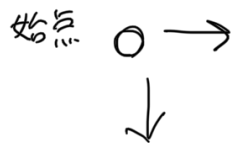
- augment uiで
一気に作るのき
- z-indexで
レイヤー重ねるのが
いい



青
↳ augment u

黄
↳ clip-path
(別々に作る)

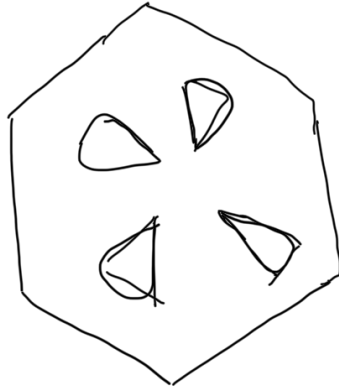
動き(アニメーション)について



右下 & 下方向に重なり
で"おっ、かんじ"
(?)

細かい部分について

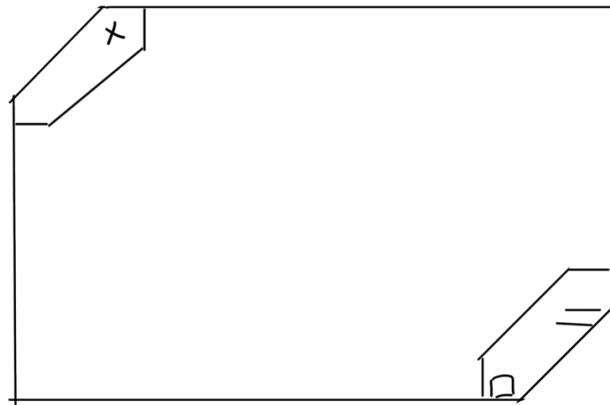
- 左上のウィンドウ閉じるマーク(?) について
↳ 疑似要素の重ねがけ?



ここの(雑)

- 4つの×みたいなパーツとらる
- 対角線上に置きたい。
- じゃあSVGで書くか?
- △作りときの要領でいけば可能か
↳ material iconsのLabelで代用できそう
↳ 地獄(見た目の) gamepad 2"it
(SVG書いた方が楽になれる)
大空

模様について



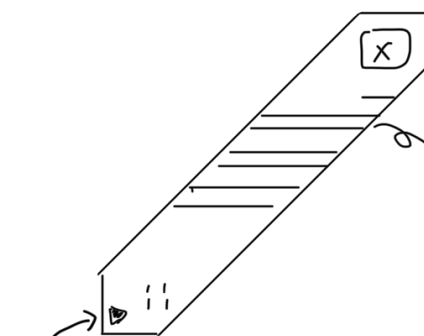
?
textで
—と—か
BMP



多分これ

四角かけ
あわせ。

< 左上のパーツ >



5211
三角
↑
これも何よ

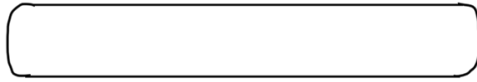
← 8つくらい謎の模様?ある

拡大

角が丸めの長方形 (た円に近い)





文字が入っている
みたいな"か"読み取



ない...

白で塗り潰してしまおうか

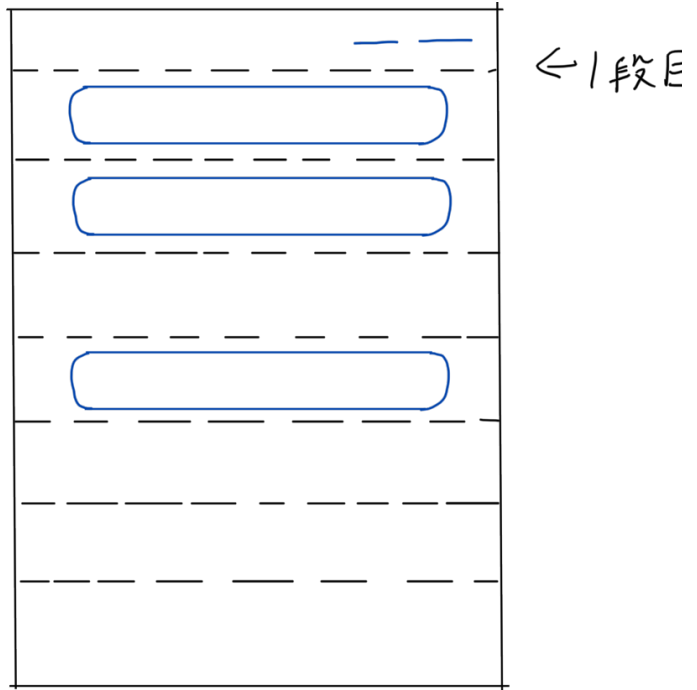
うんうんの両端のアレ?
6  (i.w.) 

<並べ方について>

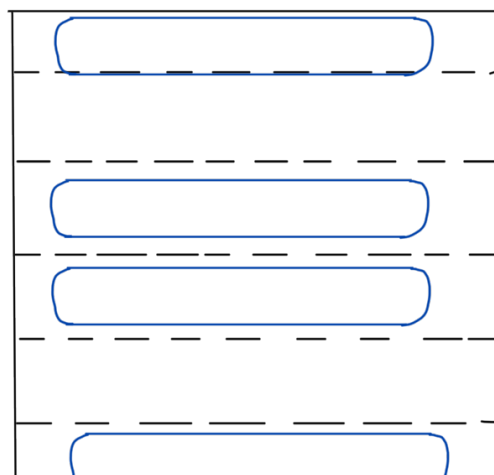
- Grid layout を用いるのが良さそう
- パネルの中に Grid 作ってそこに付け足すイメージ(可能か?)
- 全部2"9のほど模様があるが間に空きがあるのぞ

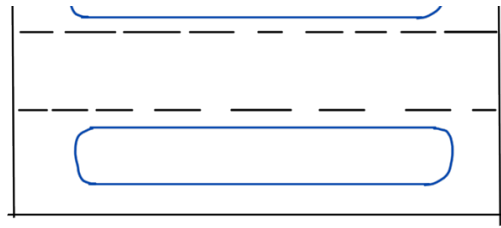
Grid を2つに分ける
↳ 割リが大変になったので糸田かく行作って配置に変更

手直した SVG 用意するのが
絶対良い
(作りしかない)



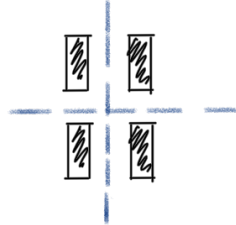
2 段目





正直言うと
難しい...
(´ω`)

< 4本線部分 >



- border x background で作る
(material icons が邪魔はする?)
- grid で 4 つ区画 作って両面地
↳ 9セル分必要になる

< 次回の反省点 >

- 細かい部分は SVG 使っても良いかも
(むしろなぜ使わなかったのかと)
- web clip 使ってみる...? (何に使うのた"る"か)
-

