

これまで開発してきたもの

# ネットワーク対戦型シューティング

## ■ 授業の課題で開発

- ▶ 開発環境
  - Java/eclipse
- ▶ 担当範囲/人員構成員
  - 1名
- ▶ 工夫した点
  - 銃弾アニメーションを物理演算を用いたり、対戦相手のカーソル状態が分かるように工夫しました
- ▶ 学んだ技術を楽しんでどう生かしたいか
  - 開発力・新規サービスの創造

