レポート

・作業内容

　・今週

先週の先生からのフィードバックを参考にメンバーごとが提示したテーマの中から研究するテーマを決めた。大まかな研究内容は英単語学習アプリに決定、そのテーマを今後のテーマとし研究する。さらにそこに独自性などを加えていく。

アイデアとしてはゲーム方式で単語を学習できるように開発していきたいと考えている。

研究内容は、日本人は英語が不慣れな理由調べてそれの対策をゲーム形式で利用してもらい結果を研究する

ゲーム内容は、対戦ゲーム型

平和が訪れるより遥か昔、世はラグナロクの時代、プレイヤーが主人公となり大魔王ディアブロ・フォルシュテンリッヒ・ロスロボスから世界を救う物語である。　　大魔王から質問が表示される、制限時間内に解答となる英単語を入力する。入力時間が早ければ早いほど攻撃力が高くなる）

　・来週

プログラム作成に何を使うか考える。またメンバーごとに作業内容を決めていき各自作業に取り組む。

　・現在の工程

まだテーマが決まった段階です。次にテーマ内容をはっきりさせていく。

・現状の問題点

テーマは決まったが研究内容と独自性がはっきりしていないので決める

・問題点に対する対策

テーマは決まったがはっきりとした研究内容と独自性がまだ足りない次回までにきめる