

# オセロアプリの開発と発表

塩崎友貴

# 発表の流れ

1. 背景と目的
2. 使用した技術と工夫した点
3. アプリのデモ
4. 今後の課題とまとめ

# 背景と目的

- Pythonでpygameを使ったゲーム開発を勉強し、学んだ知識でオセロを作成したことがあった
- Webアプリ開発の練習として、このオセロを題材にし、Webアプリとして再構成してみることにした
- 目的：オセロのゲームを作るには、フロントエンド・バックエンドをどう連携する必要があるかを知る。