

# 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。

# 詳細説明（技術スタックと構成）

分類	技術
バックエンド	Django
フロントエンド	HTML / CSS / JavaScript / Bootstrap
データベース	SQLite（開発環境） / PostgreSQL（本番環境）

