

## G's ACADEMY FUKUOKA DEV02 第5回課題フィードバック

受講番号	氏名	担当者	コメント
1	壺岐 成太郎	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本的な動きはよくできていますね！</li> <li>・戻るボタンは難しいですね．．！ 後少しのところまで進んでいると思います！</li> <li>・戻るボタンの実装には、「canvasの内容を取得して配列に入れる処理」と「配列に保存してあるデータをcanvasに描画する処理」が必要になります．</li> <li>・それぞれ前者が「描画開始や終了のタイミング」、後者が「戻るボタンクリック時」の実行する必要があるため、一度流れを整理してみると良いでしょう！</li> </ul>
2	池川 穰司	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一番下の「<code>});</code>」が一つ足りずエラーになっていました．．！</li> <li>・上記直したら基本の動作は問題なくできていますね．戻るボタンもボタン押下時の処理は概ね良さそうです．</li> <li>・後は、どのタイミングでcanvasの内容を取得して保持するかが鍵ですね．流れとしてはどこかのタイミングでcanvasの内容を取得→配列に入れる→戻るボタンクリック時に配列に保存された画像データをcanvasに描画、となります！</li> </ul>
3	伊藤 あゆみ	-	-
4	上野 あやか	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一風変わったお絵かき、素敵ですね！ 私自身も初めて見る使い方でした．．！</li> <li>・色変更や消しゴムなど、基本的な部分は問題なさそうですね！</li> <li>・戻るボタンはなかなか難しいですね．．！ まずはcanvasの内容を取得するところからスタートです！ <code>getImageData()</code>を使用すると取得できるので、取得したデータを配列に入れることで、描画の履歴を蓄積できます．<code>localStorage</code>を使用する場合はJSON形式に変換して都度setすれば良いですね！</li> <li>・保存ができたなら戻るボタンを押したタイミングで配列から最新のデータを読み出す→canvasに表示する、の流れです！ こちらは<code>putImageData()</code>を使用すると良さそうです！</li> </ul>
5	上野 のりこ	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お絵かきの動作はバッチリですね！ ペンと消しゴムの切り替えや色の変更も良くできています！</li> <li>・今回は処理の数が多く大変だったかと思いますが、切り替えの処理などご自身で調べて実装できたことは大きな収穫になったかと思いますが！ 調べる→試すを繰り返しやることで徐々に理解も深まってくるので、できるだけ触れる頻度を増やすと良いかと思いますが！</li> <li>・戻るボタンはなかなか難しいです．．！ 大きく分けると「canvasの内容を取得」「取得した内容を配列に入れる」「戻るボタンを押したときに配列から取り出す」「取り出したデータをcanvasに表示する」となります．全部やると大抵わけわからなくなるので、個別に処理を作成して最後に合わせると良いでしょう！</li> </ul>
6	歌谷 梓	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・three.jsすごいですね！ 球体の模様がジーズカラーに染まっています．．！</li> <li>・フォトショやイラレの加工もできるとは．．！ スクショの材料ではなく、解像度の高いものを用いればさらに綺麗に表示できそうですね．！</li> <li>・レスポンスの対応も良いですね、検証ツールを開いてもうまく表示されているので見やすいです！</li> <li>・three.jsをきちんと触ったことがなかったので、コメントがとても助かりました笑</li> <li>・星屑の形ですが、このあたりが参考になりそうです．．！ 形を丸くしているわけではないのでやや邪道な気がしますわ</li> </ul> <p> <a href="https://qiita.com/39_isao/items/e7b204042aea2ce8c2ba">https://qiita.com/39_isao/items/e7b204042aea2ce8c2ba</a>  <a href="https://nogson2.hatenablog.com/entry/2017/06/18/000830">https://nogson2.hatenablog.com/entry/2017/06/18/000830</a> </p>
7	梅田 絢子	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本の動作はバッチリで、戻るボタンも惜しいところまでできています．．！</li> <li>・疑問点の部分ですが、エラー箇所ですconsole.log()すると、配列の0番目がemptyになっており、呼び出す際にエラーが発生しているようでした、<code>putImageData()</code>は呼び出す中身が無いとエラー担ってしまいます．．！</li> <li>・原因としては、配列にデータを入れるタイミングですね．<code>mouseup</code>に合わせて保存の処理を実行していますが、配列の1番目に入ってしまったようです．タイミングを変えることで、0番目に入るようになります．</li> </ul>
8	小野 里佳	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クリアできねえ．．．</li> <li>・まさかのゲームですね．．！ 今回使用している<code>enchant.js</code>は1期のちぢわさんが一時期使用していたので、プロダクトなど見せてもらおうと良いかもしれません！</li> <li>・ゲームでもお絵かきと同じく、座標での管理が主ですね．状態によっていろいろ動作が変わるので、それぞれの状態で何がどの座標を移動しているのかを追っていくと処理がわかりやすいかと思いますが！</li> <li>・コメントが多かったので処理が追いやすく助かりました！</li> </ul>
9	柏木 智也	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・あれ、提出いただいたファイルが授業のサンプルフォルダですね．．！ 確認いただいて再度提出いただければと思います．．！</li> <li>・疑問点のところですが、戻る処理ではcanvasの内容を全て書き換えています．画像もcanvas内に描画しているので一緒に消えてしまいます．対策としては、canvasを2枚重ねて奥に画像表示、手前にお絵かき、的なやり方が挙げられます！</li> </ul>
10	川喜田 健人	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・おお、戻る処理もできています．．！ その他の基本的な部分も良くできていますね！</li> <li>・地味に<code>typeof</code>で型を確認していますね．コード内で定義した変数以外のデータだと数値だと予想したら文字列だった、などあるので結構大事な作業です！ なにを実装するにしても思考錯誤ですぞ！</li> <li>・<code>localStorage</code>ですが、配列に保存したタイミングで配列ごとJSONにして保存すればいいかと思いますが！ 読み込みのときも配列からデータを取り出す時点で読み出して<code>JSON.parse()</code>すればよろしいかと！</li> <li>・疑問点の部分ですが、私が動かしたところ特にエラーや問題なく動作しているようでした．．！</li> </ul>

11	欠番	-	-
12	黄子菁	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本的な動作に加え、戻る進むも実装されていて完成度が高いですね！</li> <li>・画像として出力もうまく書けています。動作もシンプルで良いですね！</li> <li>・疑問点はサインの部分ですね。テキストを入れる場合ですが、授業のサンプルコードの中にテキストをcanvas内に表示させるサンプルもありますので、組み合わせてみると良いでしょう！</li> <li>・あとは、進むボタンを押したときにこれ以上進めないとエラーが出てしまうので、条件分岐させて進めるときだけ進む、という動きにするとさらに良さそうです！</li> </ul>
13	黄子綾	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・塗り絵アプリ、完成度高いです。！画像がランダムで出てくる点が良いですね。これまでの内容が活かされていますね！</li> <li>・画像の保存もうまくできています。2箇所に保存できるのが良いですね！さらに発展させるならば、firebaseなどで作品を共有してみてもおもしろいかもしれません。！</li> <li>・あとは、画像の保存の処理はsave1とsave2で同じなので、ボタンを押した時点で条件を分ければ一つの関数で済ませることもできます！</li> <li>・疑問点の部分ですが、これはブラウザの仕様でローカルのファイルを読もうとすると弾かれてしまうので、サーバ上でうごかす(若しくはサーバで動いているような感じにする)しかないかと。！</li> </ul>
14	小嶋愛弓	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お絵かきの基本の処理は問題なさそうですね！</li> <li>・デザインが凝っていますね。色の選択が画面上でできるのは便利です！</li> <li>・\$(this)からの背景色取得の処理が良いですね！cssで設定した値をそのまま使えるので処理の流れもわかりやすいです！</li> <li>・戻るボタンも、一つ前に戻る動作はバッチリです。さらに戻れるようにするには、取得したデータを配列に入れて順番に参照すればたくさん戻る事もできます！</li> </ul>
15	権藤 豪	-	-
16	柴垣 道宏	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・昼と夜のキャンプ場、良いですね！キャンパス2枚重ねの処理がうまくできています！</li> <li>・手前の画像を消していく処理もできていますね！強いて言えば、昼夜切り替えボタンもあるとさらに動かして良いでしょう！</li> <li>・戻るボタンは「canvasの内容を取得」→「配列に格納」→「戻るボタンを押したときに最新のデータを読み出し」→「canvasに描画」の流れになります。！結構タイミング難しいので、できている方に相談してみてください！</li> <li>・写真の画角が微妙にずれているのがやや惜しいですね。笑</li> </ul>
17	末次 隆一	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・雑な感じのオーロラで吹きましたww</li> <li>・グラデーションと透過の描画はうまくいっていますね。！オーロラの四角形の端部分をふわっとした感じにするとそれらしくなりそうです。！</li> <li>参考: <a href="http://honttoni.blog74.fc2.com/blog-entry-188.html?sp">http://honttoni.blog74.fc2.com/blog-entry-188.html?sp</a></li> <li>・2枚のcanvasの制御ですが、それぞれ異なるidをつけて管理すればいいけます。今回のコードでは、var can=...でどちらも管理してしまっているのうまいっていい可能性が高いですね。！片方をcan2などにして扱えばうまいいくかと思います！</li> </ul>
18	鈴木 俊一	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今回扱った処理が一通り実装できていますね。素晴らしい！</li> <li>・戻るボタンも「画像の取得」「配列への格納」などどの処理もよくまとまってできています！さらに追加するならば、localStorageへの保存やfirebaseでの共有あたりでしょうか。！</li> <li>・線の種類は指定したことがないのですが、このあたりが参考になるかなと思いました。！単純なパラメータとしては実装されていないようですね。！</li> <li>参考: <a href="http://www.jstarted.com/article/000287.shtml">http://www.jstarted.com/article/000287.shtml</a></li> </ul>
19	高柴 未奈実	大杉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自作テトリス、すごいですね。！</li> <li>・普通にプレイするには特に問題なさそうな感じですね！とても良くできていると思います！</li> <li>①ゲームオーバー時、確かに一つ落ちてきて重なりますね。！ブロックを出現させるときに、上2行くらいで表示が始まるので、上のほうに積み上がっているとすでにブロックがある場所に新しく出現してしまいます(上2行の中央付近は積み上がり状態に関係なく重なる状態)。回避するには、上に2行くらい見えない部分を追加して誤魔化す、あたりが適当でしょうか。！</li> <li>②刺さりまくったので、canMove()を見直したところ、if (current_mino[y][x])の条件をなくすと良さそうな挙動を示しました。！</li> </ul>

20	田中 好	坂根	<p>まさかのグラデーションサークルもcanvasで生成してからのランダム色生成.... スゴイがんばってスクラッチしてたら時間が.... コードもすぐ見やすいです。 僕の汚いコードが恥ずかしい！！</p> <p>気分が乗らないってスゴイ分かります。。 僕はそんなときは気分アップ系のアニメ見たりすることが多いですねー やらなきゃ！みたいにマインドを変えてくれるような....</p> <p>エラーっていうのは SyntaxError: An invalid or illegal string was specified このことでしょうか？ 内容見てみたらランダム生成された色コードがたまたまに 存在しない色コードになっていたのがそれが原因かと エラーになっている時はきまって色コードの桁数が6桁ではなく 5桁になっているのでRed,Green,Blueのどれから1-9の数値の時に エラーが出ているのかと思います。 なので16進数に変換した後に1桁であれば0を追加するコードを 入れればいけるのでは？ と思います！！</p>
21	棚町 瑠美子	坂根	<p>僕の絵心のなさが露呈しました。</p> <p>ランダムでお題を出しそれを保存出来るという今まで勉強した物を きっちり使っていてなおかつついついやっちゃうバランス良いですね！</p> <p>なかなか使わない事って忘れちゃうんですね.... こんな感じで使ったことをきっちり使っていくと使いこなすことがどんどん出来るようになるので 超良いと思います</p> <p>マンドリルって初めて聞いたのでついついググりました。</p>
22	谷川 拓見	坂根	<p>じつはジーズでcanvasを使ったプロダクト無いそうなので 是非使いこなせるようになって変態的なcanvasの使い方を披露すれば 太郎先生あたりが喜びそうな気がします。</p> <p>途中まで試行錯誤をした後がありました！ なかなか自分だけで考えたりしても煮詰まって 訳分からなくなりやすいので ある程度考えて分からなければ調べてコピペ出来るようなのを探してみても 今回だったらおそらくあるのでそれをコピペで動作を確認してみてもそこから 動作を理解するのもアリだと思います。 なんとなく動いたーではなくなぜ動くのかが分かればもう完璧なので 数こなしていきましょう！ プログラミングは慣れ！</p>
23	徳田 篤司	坂根	<p>僕のアニメ脳のせいで最初amuroという単語を見たときにガンダムのアムロ・レイが出てきました。</p> <p>画像をランダムで表示するとき6個のifを使っていますが 今回実際変わっているのはamuro[0-6].jpgの数値だけ変わっている 状態なのでランダムで数値をだしてimg.srcに入れる名前を生成してあげれば コードがかなり短く出来そうです！ これがもし100個の画像をランダムでとかなになると ものすごい大量に書かないといけなかったりするので大変なことになります。</p> <p>皆さん戻るボタンに苦労されているようですね。 結構色んな所に仕掛けを入れないと動作しないので 位置から考えると結構厳しいので ある程度考えて分からなければ調べてコピペ出来るようなのを探してみても 今回だったらおそらくあるのでそれをコピペで動作を確認してみてもそこから 動作を理解するのもアリだと思います！</p> <p>ローカルストレージもしくはFirebaseをつかうとより楽しそうな感じがします！ 色んな技術の組み合わせをどんどんしていくと夢が広がります！</p>

24	南野 佐代子	坂根	<p>おおおおお.... 再提出したらちゃんと前に保存した物に反映されてました！ 見た目も書道！って感じで雰囲気が良いですね！</p> <p>毛筆風は  <a href="https://qiita.com/ShoyoFILMS/items/2e3608041a7781423dc6">https://qiita.com/ShoyoFILMS/items/2e3608041a7781423dc6</a>          これが出来そうですがタブレットやiPhone等のタッチパネル          にしか対応していないようです。          あと古い記事ですが  <a href="http://imaya.blog.jp/archives/6445507.html">http://imaya.blog.jp/archives/6445507.html</a>          ペンタブから筆圧を引っ張ってくる方法もあるようです。</p> <p>あとはSVGという別の技術もあるので          ご興味があれば調べてみると良いかもです。          SVGであればかなりなめらかな線を描くことが出来るので          毛筆を再現するのにはいいかも？？</p>
25	橋本 華恋	諧	<p>・しりとりお絵かきアプリですね！DEV1でもちぢわさんが同じ感じのアプリを作っていました！          ・canvasでの基本的な動作に加え、ランダム関数や条件分岐、firebaseでの保存などこれまでの習ってきた内容がよく組み込まれていると感じました。          ・戻る、進むボタン実装できてますね！すごい！！配列に入れて状態を管理するという処理はこれで完璧ですね！          ・発表者のコードは、非常にレベルが高かったり、何か特徴のある処理を入れていたりするので、読むだけでも勉強になるし、作った人が近くにいるのでどうやってその技術を探したか聞いてみるともっといいと思います。自分の場合も卒業制作で使った技術のうち一部を発表者コードから参考させてもらったものあります。          ・タイマー系の処理はsetTimeout系の関数ですね。今回は頑張ってください！  <a href="https://techacademy.jp/magazine/5541">https://techacademy.jp/magazine/5541</a>          ・Bootstrapの読み込みは、慣れるまでは基本的にはCDNでも良いと思います。  <a href="https://getbootstrap.com/docs/4.0/getting-started/introduction/">https://getbootstrap.com/docs/4.0/getting-started/introduction/</a></p>
26	堀之内 将馬	諧	<p>・javascriptで処理された機械学習結果をcanvasで表示するというなかなかお目にかかれないアプリですね。          ・基本的にコードのレベルが高く、javascriptでなんでも作れそうですね！          ・どうやらjQueryのajaxの記載の仕方が古いようですので、記載を直した方がいいかもしれません。  <a href="https://qiita.com/tonkotsucom/items/0722ad92f370ab0c411b">https://qiita.com/tonkotsucom/items/0722ad92f370ab0c411b</a>          ・pythonの部分呼び出しているajaxの部分は機能していないようです。localstrageにはkmeansのプロパティは入っていませんでした。          ・canvasへのpng画像の呼び出しは、ダブルクリックというより、2回目のクリックで動作しているようでした。おそらく、画像をロードする前に描画に行ってしまっています。以下のように、onload イベントで描画するように書き直せば正常に動きました。  <pre>img.src = "kmeans.png"; img.onload = function () {     context.drawImage(img, 70, 10); };</pre></p>
27	山本 優貴	諧	<p>・なりきんのパズルゲームですね。          ・canvasの動きは特に問題なく動いていますね！！          ・処理も関数化されており、スッキリしていますね。canvas特有の座標指定とjsの処理がうまくできていると思います。          ・canvasのdrawImageで画像を縮小して表示する場合はリサイズの処理を記載する必要があるそうです。下記のリンク等を参考にすると良いと思います。  <a href="https://qiita.com/geek_duck/items/2db28daa9e27df9b861d">https://qiita.com/geek_duck/items/2db28daa9e27df9b861d</a></p>
28	楊 睿之	望月	<p>・canvasの基本の描画は実装できていますね。jsも最後なのでぜひこれまでを振り返って疑問点があれば潰しておきましょう！！          ・保存ボタンを実装するには、localstrageかfirebaseにデータを保存する必要がありますね。たしか橋本さんが実装しているので確認してみてください！教える方も勉強になるので、ぜひお互いに質問し合いましょう！！          ・canvasは私も習った当初あまり興味が持てずに適当にやりましたが(笑)、jsの面白いライブラリは調べると結構出てくるので卒業制作に使えるようなものがあれば調べておくことをオススメします！！</p>
29	吉岡 大輔	望月	<p>・canvasの基本の動作はしっかり実装できてます。キャンバスそのものを使うことはないかもしれませんが、jsも総仕上げにはいい、吸収するスピードが上がってきたのではないのでしょうか。。コードは慣れなのでこの調子で頑張ってください！          ・戻るボタンは実装できている人がいるのでぜひシェアしてもらってください！！教え合うとより理解が深まります。動きとしては、canvasの中身を取ってきて、配列に入れる&amp;出すの処理が必要です。結構色々書かないと動かないと思うので、一つずつの処理を追っていくと良いと思います。</p>
30	吉田 尚悟	-	-

31	吉富 雄一郎	望月	<p>・キャンパスの使い方こういうのもあるんですね！！すごい！ミクさんがちゃんと出てきました。申し訳ないですが原理は分からないのでコメントが書けないのですが、探してきて実装まで自力でするところはさすがです！！</p> <p>・AR連携が意外と簡単ということで、ぜひ皆さんにも共有してください！ハードルが高そうに思えても、調べてみると意外といけたりすることも結構あるので(逆も多々ありますが・・・)、こういうチャレンジは素晴らしいと思います！</p> <p>・卒業制作の企画も視覚的なものでしたね。そういう分野は同期の中ではやる人が少ないかと思いますが、ご自身で色々と調べて実装する経験を積んでおくとうごく力になると思いますので頑張ってください！</p>
----	--------	----	--