## ポートフォリオシート

氏名 東京コミュニケーションアート専門学校 王書南 所属 作品画像 作品名 c++勉強 使用言語 C++ // 文字列サイズのメモリ確保 \_chardata = new char[ size + 1]; // テキストデータロード開設 Dyoid TextDataProcessing::TextLoad( char \*file\_name) { // textdata textdata->GetData(\_textdata); // 読み込み専用でテキストを開く ifstream ifs( file\_name, std::los::in ); (/ file check if (ifs.fail()) 制作期間 1ヶ月 //エラー表示 char\* error = "読み込みError"; // サイズ分メモリ確保 \_textdata->DatatSizeSet( strlen(error) ): // 文字列入れる \_textdata -> \_chardata = error; // データ入れ替え \_textdata->SetData(\*\_textdata); // テキスト読み込み string str((istreambuf\_iterator<char>(ifs)) istreambuf\_iterator<char>()); チーム人数 個人制作 // 文字列メモリ確保 \_textdata->DatatSizeSet( str.length() ); // 文字列入れる strcpx( \_textdata -> \_chardata, str.c\_str() ); // カラー設定 \_textdata->\_color = GetColor( 255, 255, 255 ); 

## ■概要

プログラミング基礎力上げるためのC++の個人勉強です。

## ■アピールポイント

二年生の一年間、メイン授業のUnity制作授業です、C++とC#の授業はなくて、制作際に自分自身のプログラミングカは非常に足りないことを感じました、二年目終わった後、自分でC++の勉強を始めました、最初にゲームの試作品を作りましたが、基礎力の不足さでなかなかうまくいかなかったです。そのため、また基礎から勉強し始めました。

最初にポインタを理解するために、テキスト処理を課題としました。データの初期化やメモリの確保やメモリの解放などの勉強により、データ内のメモリの使用や管理意識を鍛えました。さらに、長期の目標ではなくで、短期の目標を作って、クリアしたあとまた新しい目標を決めることで、しっかり勉強することが出来ています。

この勉強はこれからも続きます、さらに学校の卒業制作課題とあわせって、勉強の効率はもっと上げたいと思います。