

安井

PBL(コンテンツ作成)

第 1 回 進捗報告書

学年: 2	グループ番号: 11
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311004 安達 蒼	② 2018311005 天野 修平
③ 20183110 堀 輝登	④ 2018311088 安井 竜一

➤ 各自の進捗報告

①	②
③ フォリントと参考書の例をたくさんやった。 課題2の途中までやって	④

➤ 各自の次回目標

⑤	⑥
⑦ 次の授業でしっかりテーマを決める	⑧

➤ グループの進捗状況

基本事項についてある程度おさえた

PBL(コンテンツ作成)

第 1 回 進捗報告書

学年: 2	グループ番号: 1131
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311077: 堀 輝登	② 2018311005: 天野 修平
③ 2018311088: 安井 竜一	④ 2018311004: 安達 蒼

➤ 各自の進捗報告

① for文以外はできた 課題の最後がわからなかった	②
③	④

➤ 各自の次回目標

⑤ 面白そうな sample のプログラムを見て いじってみよう	⑥
⑦	⑧

➤ グループの進捗状況

Processing についてある程度理解できた

PBL(コンテンツ作成)

第 1 回 進捗報告書

学年: 2	グループ番号: 11
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311004 安達 亮	② 2018311005 天野 修平
③ 2018311077 堀 輝登	④ 2018311088 安井 ドラゴニ ー

➤ 各自の進捗報告

① 課題 2 まで終わりました。 参考書を読んだ。	②
③	④

➤ 各自の次回目標

⑤ for文を使いこなせるようにしたい。 マウスを使えるようにしたい。	⑥
⑦	⑧

➤ グループの進捗状況

Processing について基本事項の理解を深めた。

P B L (コンテンツ作成)

第 1 回 進捗報告書

学年: 2	グループ番号: 11
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311077 伊藤あまこ	② 2018311005 天野修平
③	④

各自の進捗報告

①	② サンプルをあとにまわす、 画像を時間経過で recall 表示する プログラムの確認と修正
③	④

各自の次回目標

⑤	⑥ 画像をクリックで変える プログラムの確認
⑦	⑧

グループの進捗状況

Processing の基本を理解

PBL(コンテンツ作成)

企画・計画書

学年: 2	グループ番号: 11
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311077: 堀 輝登	② 2018311005: 天野 修平
③ 2018311088: 安井 竜一	④ 2018311004: 安達 蒼

➤ 企画案

題目:	
対象者: 学生	提供情報:
選定理由:	

➤ 計画

5月(5/8, 5/22) 基本的なプログラムについての学習, sampleなどの調査 企画の決定
6月(6/5, 6/19)
7月(7/3)
ワークショップ(7/10)
報告会(7/24) 発表本番

PBL(コンテンツ作成)

第 3 回 進捗報告書

学年： 2年	グループ番号： 11
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 安達 蒼	② 天野 修平
③ 堀 輝登	④ 安井 竜一

➤ 各自の進捗報告

<p>① 重力、速度など物理現象を用いたプログラミングに触れた。マウスをドラッグすることによる図形の回転</p>	<p>② 3D表示 自動運動のプログラミング</p>
<p>③ 物理系のプログラムで色を試せた</p>	<p>④ 四角形の色を壁にぶつかるたびに変わるプログラムを作った</p>

➤ 各自の次回目標

<p>⑤ 立方体に色をつける。マウスの座標により回転する場所を変える。</p>	<p>⑥ コリジョンにより条件分岐</p>
<p>⑦ クリックで色や図形の向きが変更されるようにする</p>	<p>⑧ コンテンツの作成を進める</p>

➤ グループの進捗状況

PBL(コンテンツ作成)

第 回 進捗報告書

学年: 2	グループ番号: 11
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311004 安達 蒼	② 2018311005 天野 修平
③ 2018311077 堀 輝登	④ 2018311088 安井 竜一

各自の進捗報告

① 天野からルービックキューブの基本形をつくらせてもらったので、そのデータを用い、完成に近づけるように努めた。 具体的には今までマウスで操作していたr=3をキーボードで操作できるようにしてみた。	② キーボードで既定の行、列のボックスのみを回転できるようにした。
③ 入力装置をマウス以外でも試した。 ルービックキューブの色の見え方を考えた。	④ ルービックキューブをキーボードで動かすようにした。

各自の次回目標

⑤ 3x3x3 すべての面を独自にうごかしてみたい。	⑥ 条件分岐が完璧でないから、デバッグする。
⑦ 細かい操作をできるようにする。	⑧ 再来日はもっと早くできるようにしたい。

グループの進捗状況

--

PBL(コンテンツ作成)

第 回 進捗報告書

学年: 2年	グループ番号: 11
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311004 安達 蒼	② 2018311005 天野 修平
③ 2018311077 堀 輝登	④ 2018311088 安井 竜一

各自の進捗報告

① 自分と安井竜一がルービックキューブをプレイするにあたりBGMと効果音が欲しいと思ったので、プレイ中に流れるBGMの挿入とキーボードを押した時の効果音を設定できるようにつとめた。	② 進捗なし
③ 進捗。 考えに技術が追いついていない	④ ルービックキューブを回転させるときに音ができるようにするために、キーを押すとそれぞれに対応する音ができるようにした。

各自の次回目標

⑤ 効果音を鳴らすことはできたので、それらを少し応用し、もう少しアレンジできるといいと思う。	⑥ 毎回回転させた時に座標を視点に合わせたようにする。
⑦ 座標を回転毎に元の座標にリセットする方法を考え、縦横交互に回してもバグが起らないようにする。	⑧ 次はルービックキューブのプログラムでも動くようにしたい。

グループの進捗状況

各自作業を分担できていていい感じだと思う。

6/19

PBL(コンテンツ作成)

第5回 進捗報告書

学年: 2年	グループ番号: //
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311004 安達 蒼	② 2018311005 天野 修平
③ 2018311077 堀 輝登	④ 2018311088 安井 竜一

➤ 各自の進捗報告

① ランダムでBGMが流れるように調整。 ルービックキューブをシャッフルするシステムを考案中。	② ルービックキューブの座標移動のバグを改善できた
③ スタート画面と切り替わりについて考えた	④ スタート画面からルービックキューブの画面に行けるようになった。

➤ 各自の次回目標

⑤ ルービックキューブをうごかすキーボードにそろえてみる。	⑥ この面を正面に捉えるかプログラミングする
⑦ ...感じのタイトル画面と、ゲームとして機能できるようにする	⑧ ルービックキューブをシャッフルできるようにしたい

➤ グループの進捗状況

発表に向けて準備していく...?

PBL(コンテンツ作成)

第 7 回 進捗報告書

7月 3日

学年: 2	グループ番号: 11
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 2018311004: 安達 蒼	② 2018311003: 天野 修平
③ 2018311077: 堀 輝登	④ 2018311088: 安井 竜一

➤ 各自の進捗報告

① パワポイントの作成開始。(4限) 実際のルビックフェーズのPDE7MILに 音楽ファイルを読み込み、キーボードにあわせて 音を鳴らせるようにした。	② Matrix を取得してオブジェクト 作成時はXYZを交換しようとこじめた。
③ タイトル画面と最後のZ軸回転に ついて考えたができませんでした。	④ タイトル画面で画像を 読み込めるようにした。

➤ 各自の次回目標

⑤ パワポの完成	⑥ ルビック内で軸を切り替える
⑦ 発表できるようにする	⑧

➤ グループの進捗状況

--

PBL(コンテンツ作成)

第 8 回 進捗報告書

7 月 10 日

学年: 2	グループ番号: 11
グループメンバー (学籍番号&氏名)	
① 安達 蒼 2018311004	② 天野 修平 2018311005
③ 堀 輝 登 2018311077	④ 安井 竜一 2018311088

➤ 各自の進捗報告

① パワーポイントの作成	② 見出しの効果을大きくする必要を感じた。
③ 他の作品を見回った タイトル画面を作った	④ ワークショップをしてほかの班の 作品を見たり自分達の作品の 説明をした。

➤ 各自の次回目標

⑤ 発表できるように準備	⑥ 回転アニメーションを完成させる。
⑦ 発表準備	⑧ 発表

➤ グループの進捗状況

発表本番の段取りの確認。全員で発表できるように練習する。
