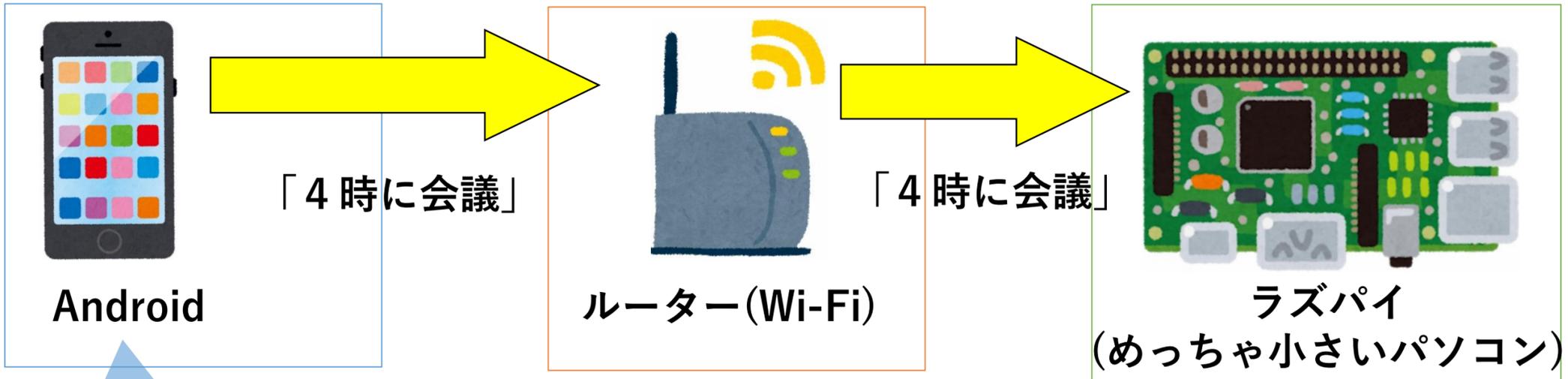


スマホに予定を追加したら 通知と声で教えてくれるスピーカー

電気科学部 2年 部長 井上 蓮太

スマホとPCとWi-Fiの超連携システム!!!

今日の会議忘れてた!!! そんな学校生活あるあるなミスを解決するべく
開発したこのツールは、以下の3つのグループで成り立っています。



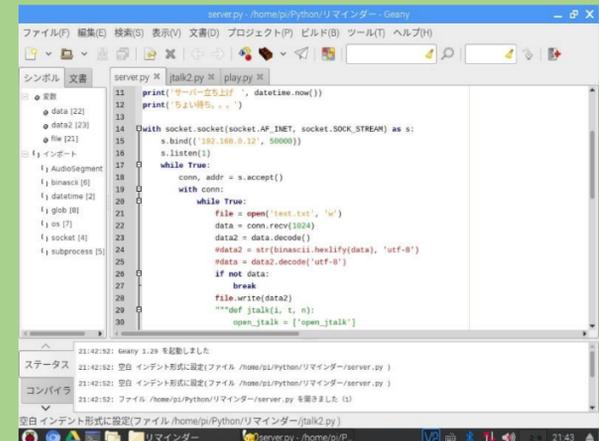
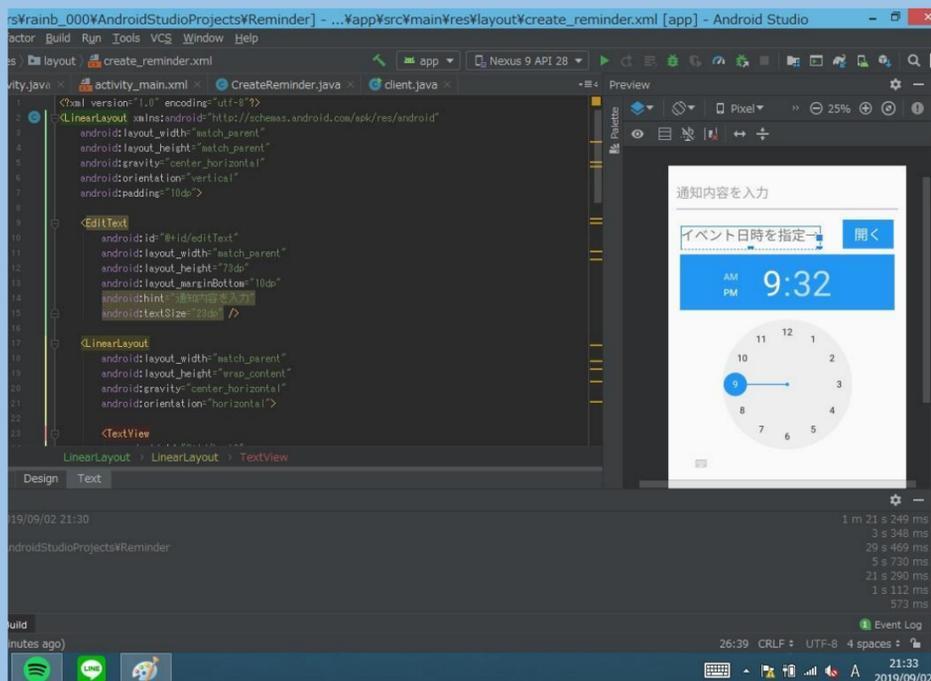
スマホアプリの作成。
「Android Studio」
という専用の開発環
境を使ってプログラ

ミングをしていきます。どこも
かしこも英語だらけ。動かすの
はスマホですが、アプリを作る
のはPC上です。こんなふうにて
きてるんだ!! 新発見ばかりです。

IPアドレスなど..
ネット周りは理解に
苦しみました。

スマホからデータを
受け取るサーバーを
立て、それを声に変

換して再生します。音声合成に
は専用のAPIを使いました。
Android側から送信された「4
時に会議」という予定を、人を
センサーで感知して、思い出さ
してくれます。



電気科学部史上初のスマホ
アプリ作り、未知の領域す
ぎてチンプンカンプンでし
たが楽しかったです。



ふみつけ Cube君

2年 松本

～遊び方～

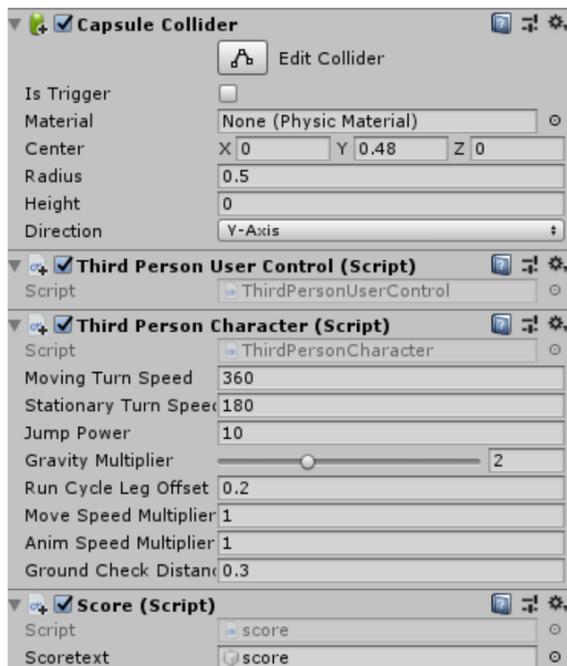
ユニティちゃんを動かして
Cube君を踏みつぶそう！

ユニティちゃん
左スティックで移動
○ボタンでジャンプ

Cube君
踏むと1点



～制作過程～



「コライダ」を使って
当たり判定つける

ユニティちゃんの動きの設定
操作方法や速度など

得点の追加

Unityを使うのは初めての試みで、途中で何度も躓いた。
上手くいかずに頭を悩ませた時間もかなり多い。
しかし、その始終すべての時間を楽しめたように思う。
来年はより複雑なゲームを作ってみたい。

Unity でゲームを作ってみた！ Roll-a-Boll

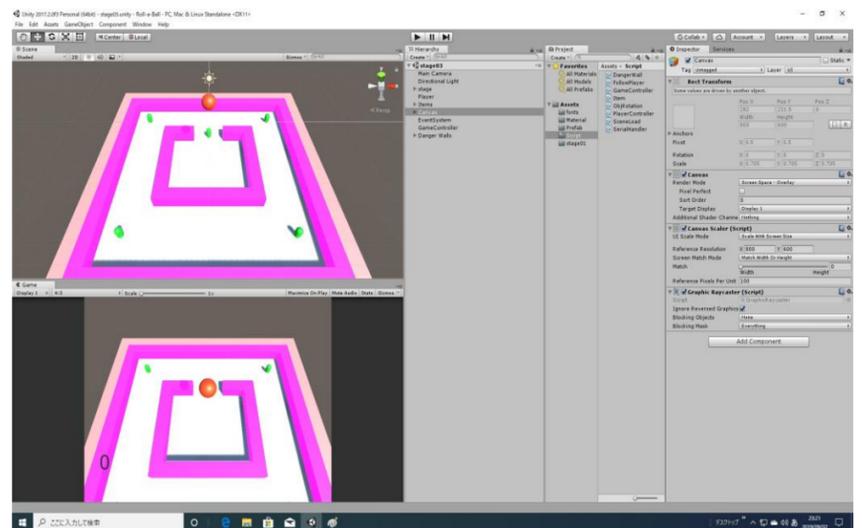
電気科学部 2年 上林優斗

ゲーム内容説明

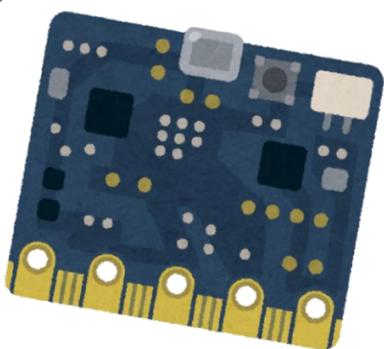
- micro:bitを傾けてジャイロ操作をし、アイテムを全て手に入れよう！
- 紫の壁にぶつくと最初からやり直し！

ゲーム構造説明

micro:bitとシリアル通信を実現して加速度データをUnityに転送しています。そして受け取った加速度データをUnity側でボールを動かすために使っています。



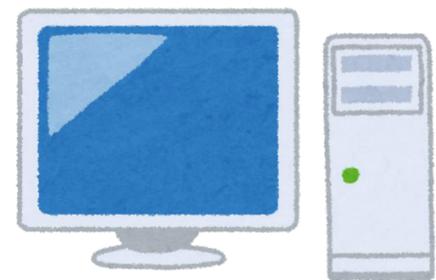
図で表現



micro:bit



「シリアル通信」



Unityの入ったPC

micro:bitを傾ける

その情報を通信で
送る

送られた情報を基
にボールを動かす

最後に感想

Unityを使ってゲームを作るのは意外と簡単だった！
シリアル通信に力入れたのでゲームが単調になってしまいましたがmicro:bitからの遠隔操作が成功して良かったです。今後ゲームの方もアレンジしていきたいです！

スマホ、タブレットで遊べる！ ゼロから始めるゲーム作り！

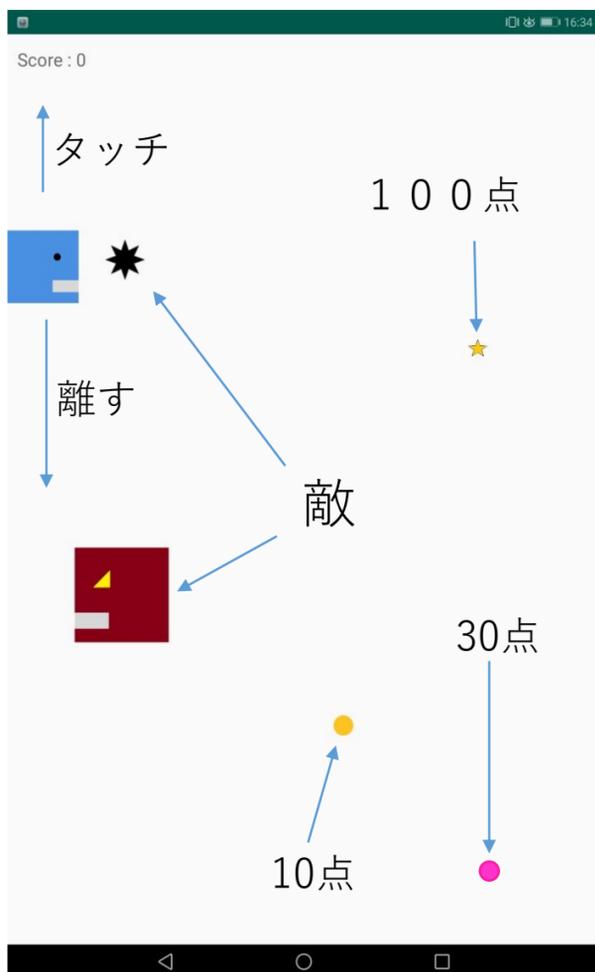
made by 電気科学部1年

ルールはかんたん

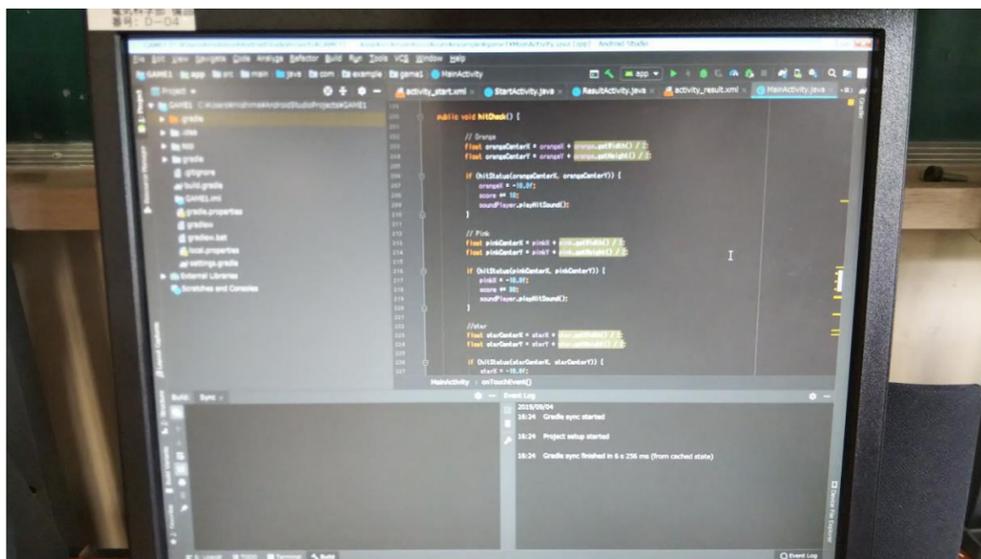
画面をタッチすると青いキャラクター（自分）が上に、離すと下に動きます。

黄色いボールは10点、
ピンクのボールは30点、
星は100点ゲットです。

トゲ、敵キャラに当たると
ゲームオーバーです。



プログラムの一部を紹介！



この画面はキャラクターの当たり判定を設定している画面です。一見難しそうに見えるかもしれませんが、行っているのは画像を選択し、キャラにボールが当たれば反応するというプログラミングだけ。
複雑なことは何もしていません。

ゲーム制作中、何度もエラーが出てなかなかはかどらなかつたり、androidstudioの問題のせいで制作自体がストップしたりと行き詰まることがたくさんありました。しかし、先輩や顧問の先生の協力もあり、無事完成させることができました。

ハイスコアを
目指そう!!

