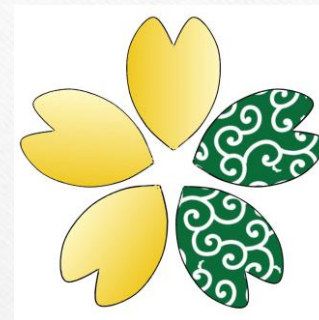


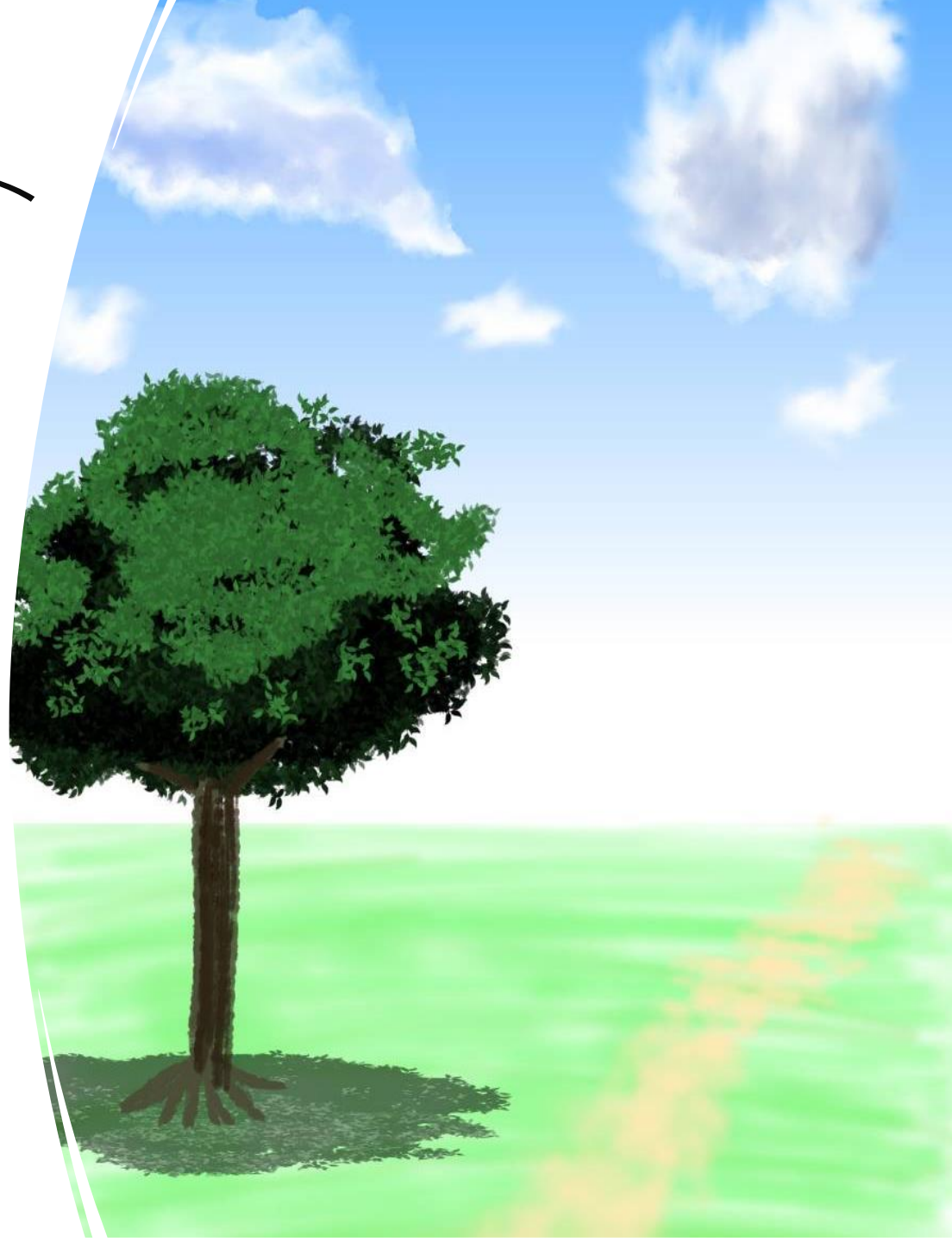
No.07



屋外での遊びの促進

なぜこのプロジェクトを行おうと思ったか

- ・ 子供達が公園等で遊んでる姿を目撃する回数が減少しておりそのことに私たちの時代と比較して寂しく感じている。
- ・ そもそも現代子供の人数の減少がありますがその中でも子供には公園に出て遊び回ってほしいと考えています。
- ・ そのため家の中ではなく家の外に出て遊びたいと思える、感じられるモノを作りたい。

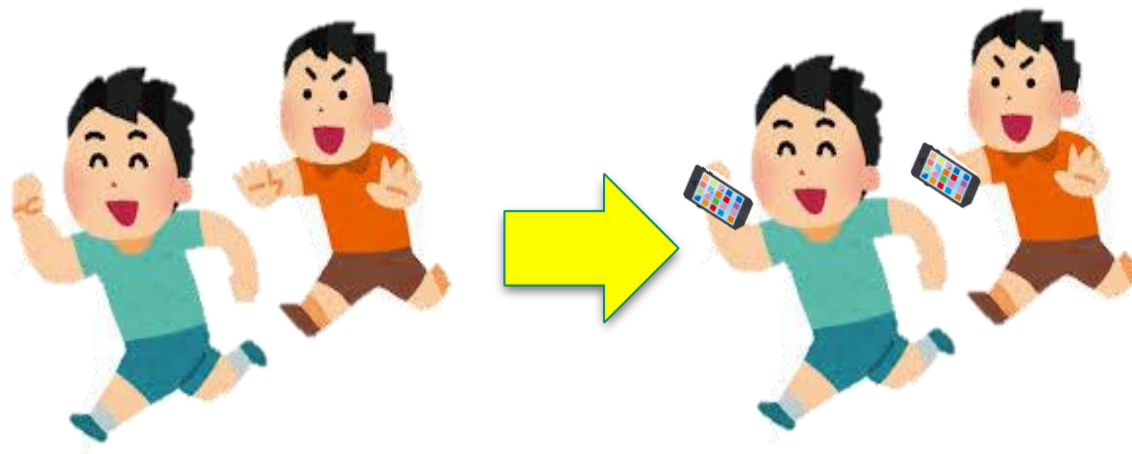


企画概要

屋外での遊びにプラスの要素を加えることができるスマホアプリを開発します。

例えば、ミッションが課せられそれを達成しないと自分たちの陣営が不利な状況になってしまうなどです。

そのミッションを簡単に加えられ、カスタマイズすることができるようにします。



子供の遊びの現状

近年子供の遊びの場が外から内へと移行している。

その背景にパソコンやゲーム機と言った情報端末の急速的な普及が関係している
(無料ゲームなど)

身近にインターネットがあり家の中でも世界中の誰とでも繋がれるようになりコミュニティの場が外（公園等）である必要がなくなった。

身体を使った遊びに魅力が減りつつある。

アプリ開発の流れ

計画

設計

実装

テスト

繰り返す

クラウドサーバーの実施

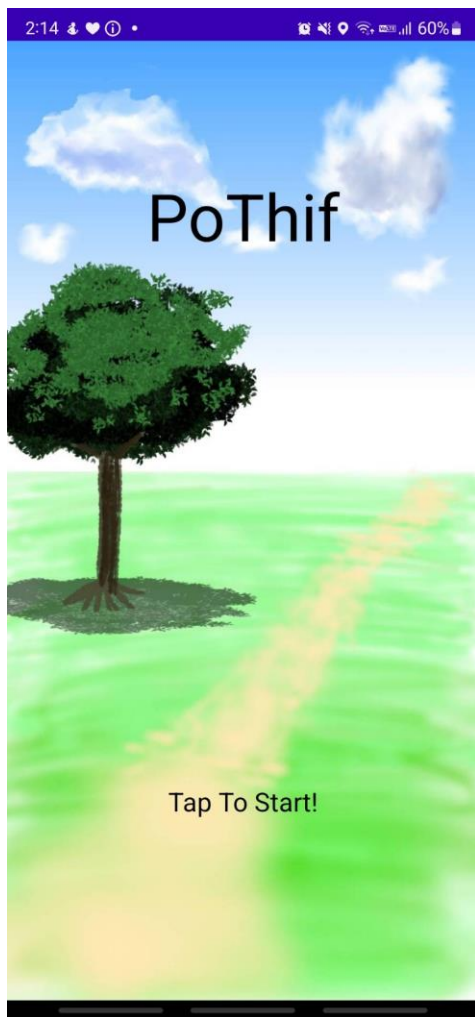
AWS

- 当初はAWSを用いてクラウドサーバーの設置を試みたが失敗に終わった。
- 失敗の要因はアプリ開発に用いたAndroid studioとの連携が出来なかったことにある。
- サーバー自体の設置は、分かりやすく利用しやすいサービスのおかげで立ち上げることは出来たが連結させるためのSDKの準備が合わず断念した。

Azure

- ・ 今回のアプリ作成では、Azureでクラウドサービスを使いデータベースサーバーを構築した。そのサーバーを用いて、アプリの開発を行った。
- ・ Azureのデータベースサーバーを用いて、オンラインで出来るサービスの開発を行った。
- ・ 実際にjavaというプログラミング言語でサーバーとのやり取りを行う事に挑戦した！

実際に作成したアプリの 画面一覧



タイトル画面



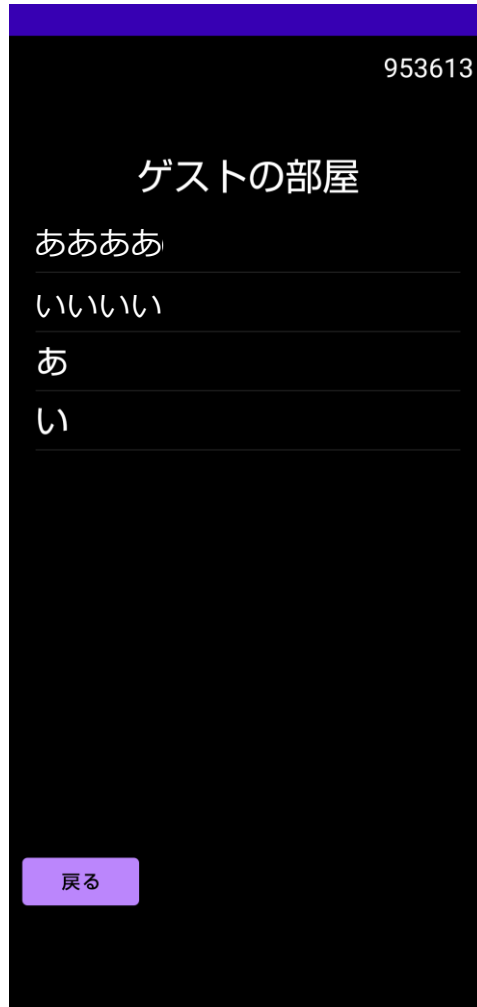
ログイン画面



ホーム画面



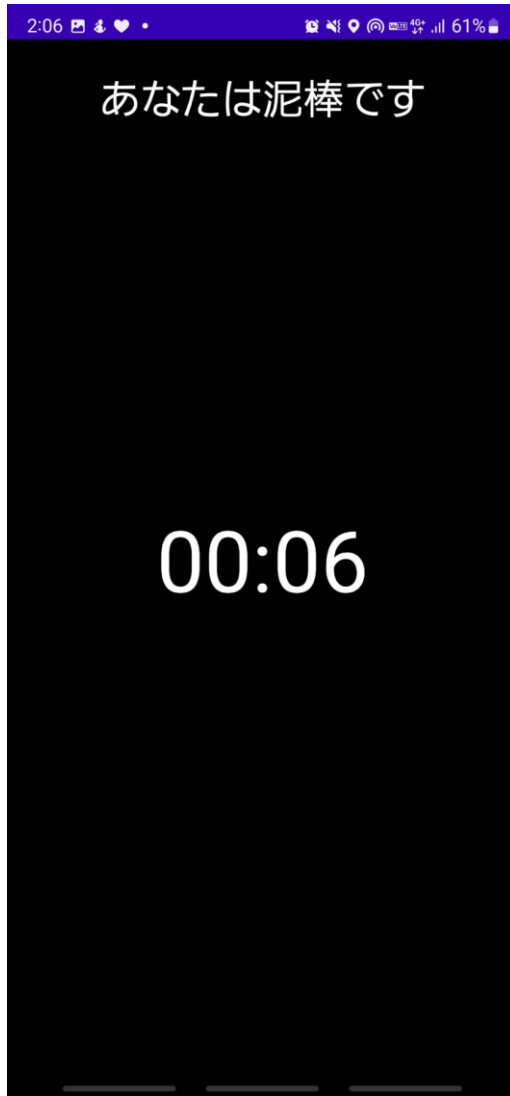
参加画面 (ホスト)



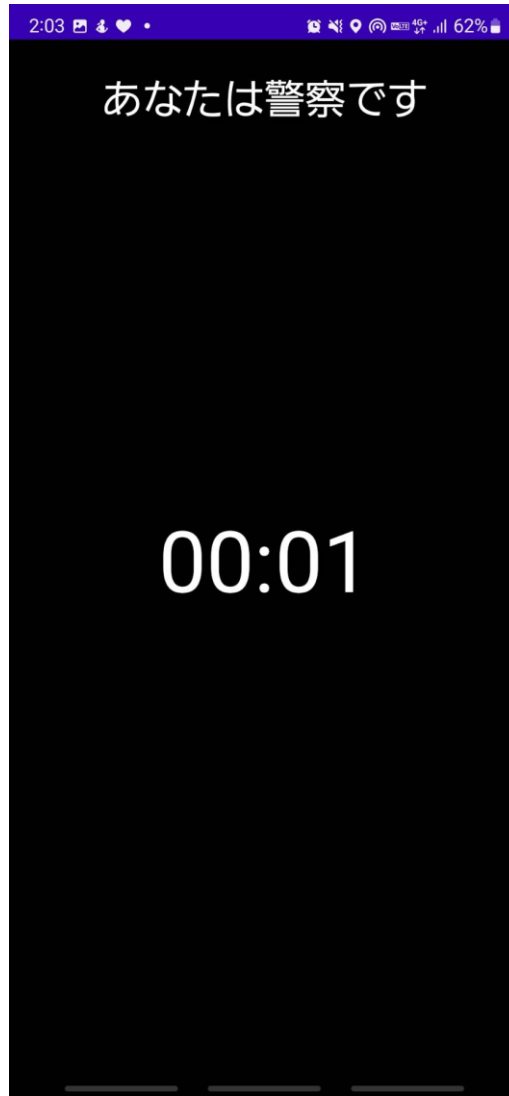
参加画面 (ゲスト)



設定画面



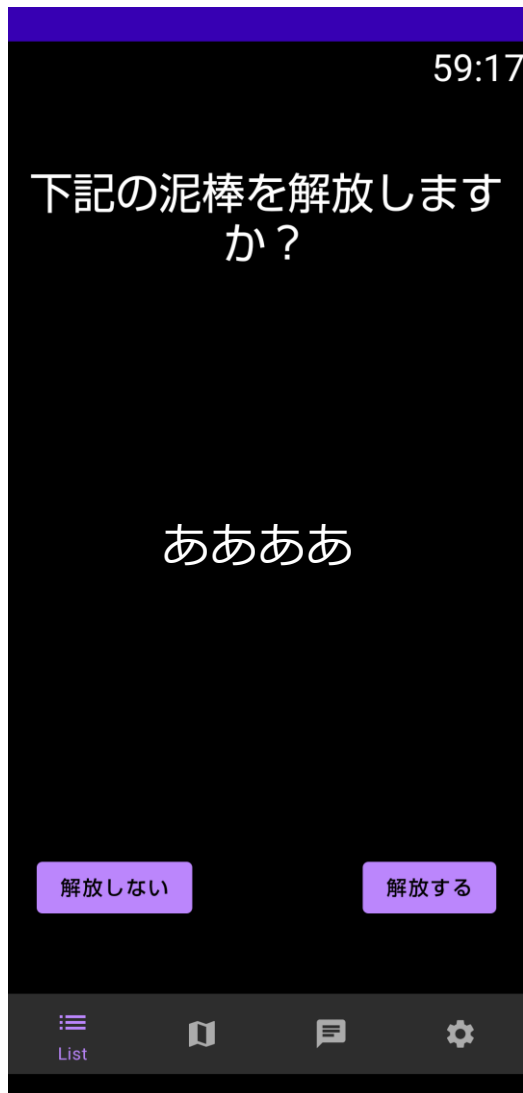
スタート画面
(泥棒)



スタート画面
(警察)



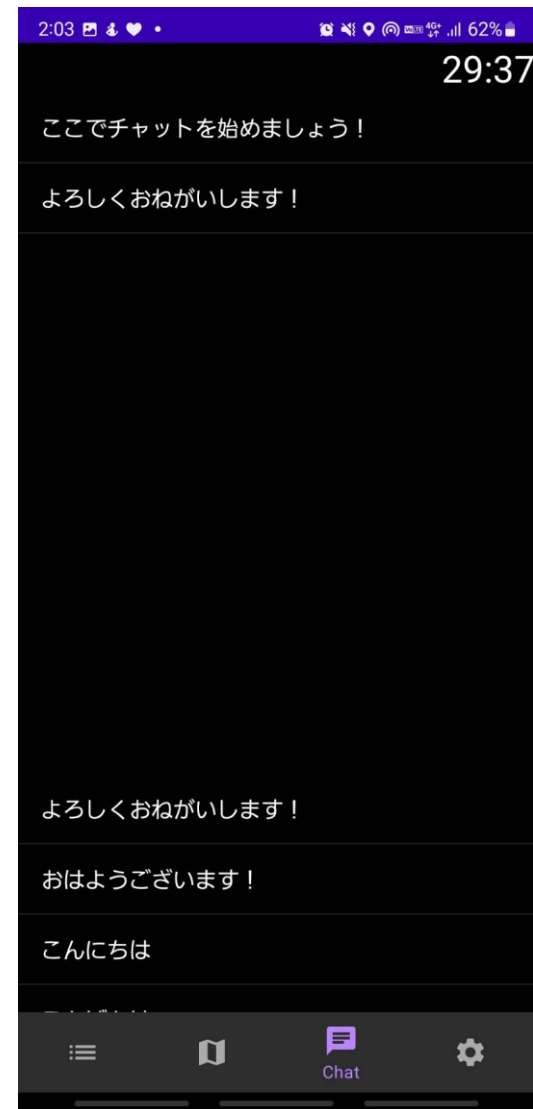
リスト画面



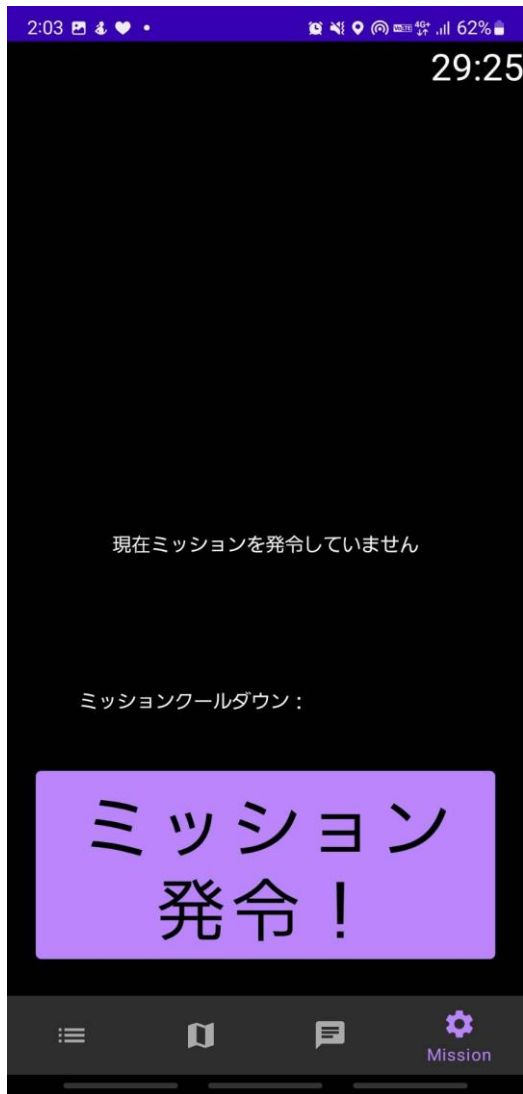
警察の泥棒逮捕画面



泥棒の解放画面



チャット画面



ミッション画面



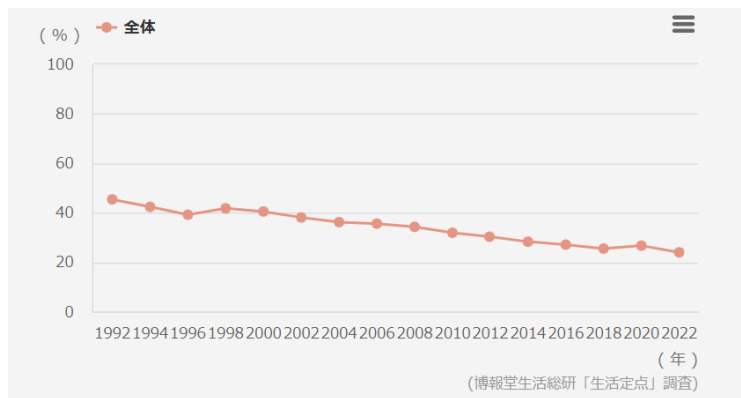
リザルト画面
(勝利)



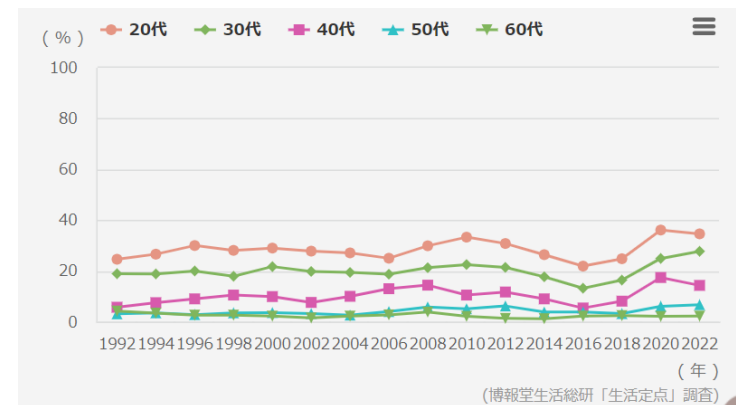
リザルト画面
(敗北)

グラフ

「遊びについて、あなたにあてはまるものを教えてください。」という質問に「家の中よりも、野外で遊ぶ方が好きだ」と答えた人の割合推移

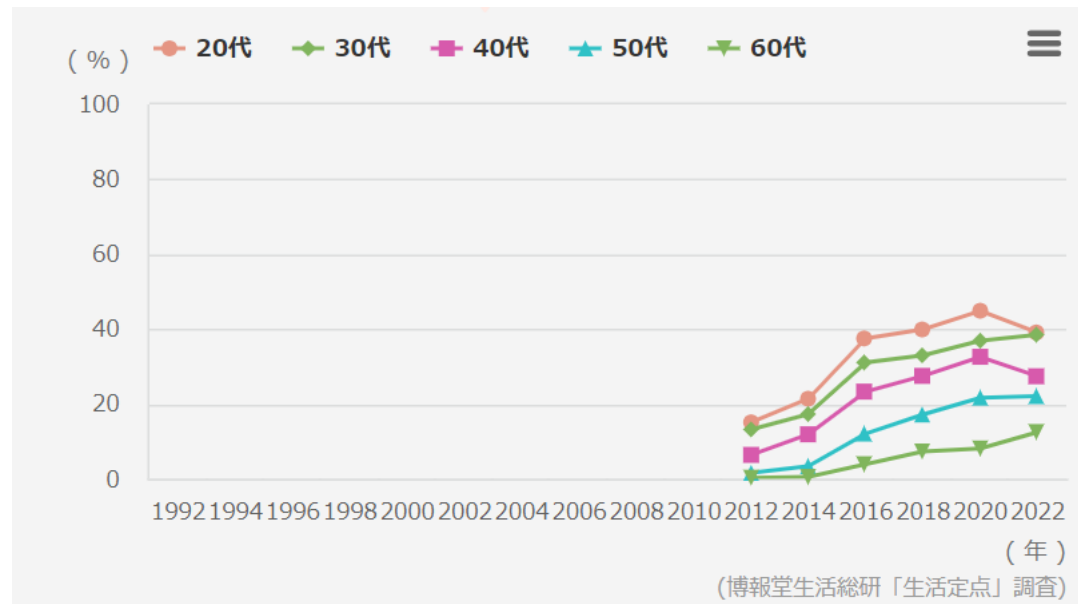


「よくするスポーツや趣味は何ですか？」という質問に「テレビゲーム」と答えた人の割合



グラフ

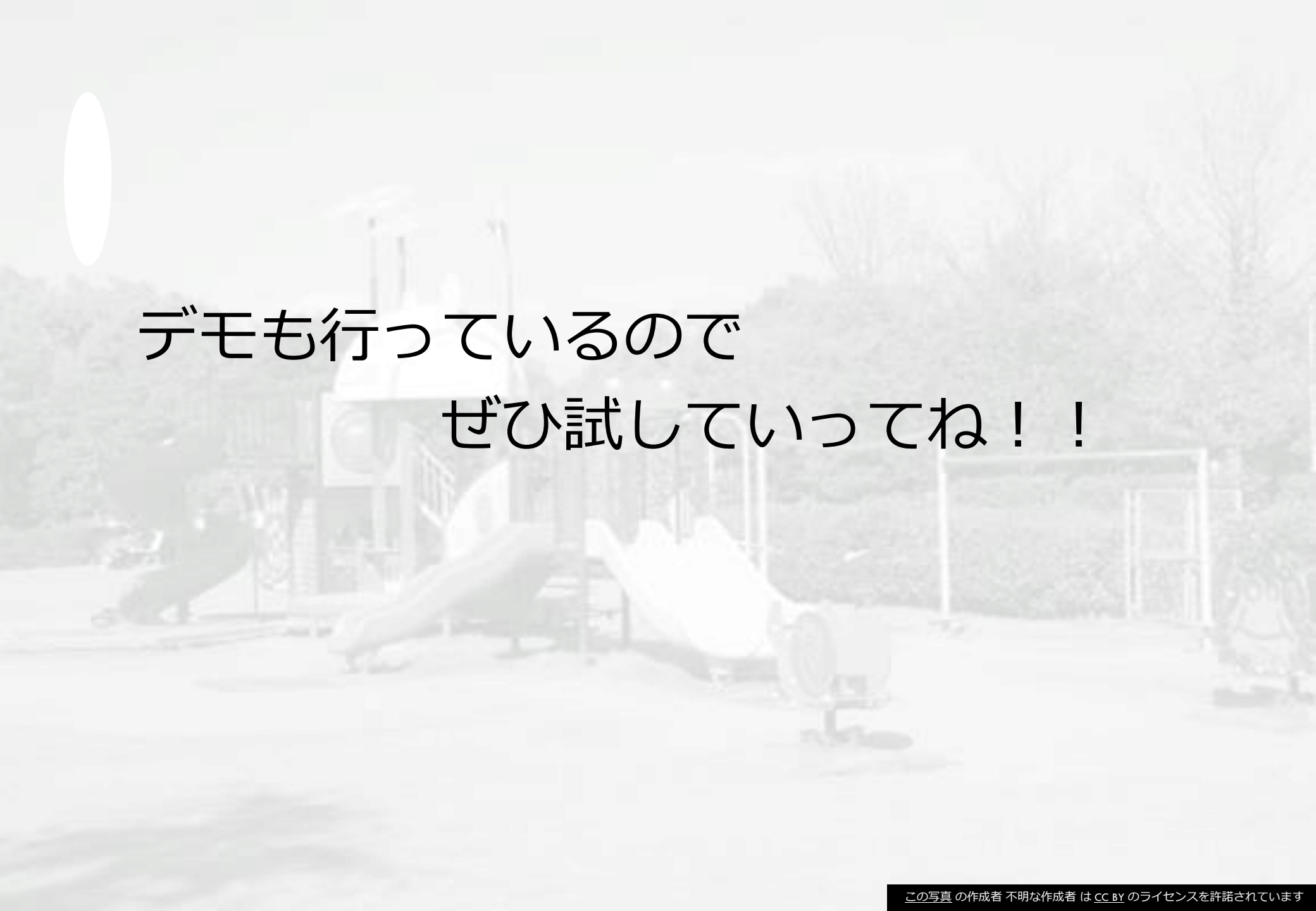
「よくするスポーツや趣味は何ですか？」という質問に「モバイルゲーム」と答えた人の割合推移



まとめ

一つ一つの機能実装に時間がかかり予定通りスケジュールを進めることが出来なかった。

位置情報の実装により当初の目的であったプロトタイプの作成は出来た。



デモも行っているので
ぜひ試して行ってね！！