

企画番号：7

企画タイトル： 屋外での遊びの促進（遊びを広げるアプリ開発）

1. 目的

本プロジェクトは近年減少傾向にある屋外での遊びにおいて、これを促進または発展させるための要素のひとつとなるアプリ開発を行う。

今回は屋外の遊びの一つであるケイドロを軸にアプリの開発を目指す。

2. 役割分担

金藤匡哉：リーダー、会計担当、

中山太陽：デザイン

増山省吾：副リーダー

松岡晃汰：プログラミング

松田涼太：副リーダー、

水島慶朱：企画

3. 計画

ケイドロの補助アプリの開発においてプロトタイプとなるアプリを制作する。

クラウドサーバー

AWS や Azure など無料のサービスを用いてサーバーの立ち上げから実施を行う。またそれぞれの特徴や実装のしやすさ連携可能かどうかを判断する。

データベースを作りそれぞれの情報の管理を行う。

ゲーム開発

Android スマートフォンでの実装を目指すため Android Studio で作成する。プログラミングや画面の UI の作成を行う。警察側と泥棒側の二通り作成しサーバーとの通信も行えるようにする。

4. 調査方法・活動経過

5月～6月 アプリ内容の設計、開発環境の整備、Android Studio の勉強

7月 ホーム画面の作成、クラウドサーバーの勉強（AWS、Azure）

8月 サーバーの実施、ログイン画面の作成

9月 ゲーム画面の作成

5. 成果・結果

アプリとして一通り形にすることは出来た。当初の予定通りクラウドサーバーを用いてデバイス間の通信を可能にし、ケイドロを遊ぶ上で必要なチーム分けや時間設定、位置情報の取得、チャット機能などアプリとしてのラインに到達することが出来た。当初の予定ではミッションシステムやチームにおける勝敗とは別に個人ごとのスコアによる勝敗も予定していた実装には至らなかった。