

## アプリ制作

- ・プログラミング言語、ライブラリ、開発環境は問わない。
- ・シューティングゲームのプログラムを配布するので、これを改造しても良い。もちろんオリジナルでプログラムを作成してよい。実装の量と難易度、説明用資料の出来に応じて評価する。
- ・最終的に提出する作品は最低限動作する状態でなくては評価を付けることは難しい。完成度が低くても、必ず動作出来るものを提出すること。

## 発表会（最後の授業日）

- ・作成したプログラムの発表会を行う。各自のプログラムをそれぞれの机上のPCで実行し、お互いに体験する。教員は実装した内容の動作確認を行う。ノートPCを持ち込んで動作させても良い。
- ・説明用資料とプログラムは teams で提出する。プロジェクトやライブラリは容量が大きくなるので含まない。
- ・説明用資料について
  - プログラミング言語、ライブラリ、開発環境を記載する。
  - プログラムの行数を記載する。
  - 動作概要（スクリーンショットを含め、わかりやすく）、実装した機能等をもれなく記載する。
  - 取り組んだが上手くいかなかった機能で、ソースファイルに記載されているものがあればそれを記載する。
  - 表紙には以下を記載する。
    - 科目名、課題番号、クラス、クラス番号、名前、提出年月日