

プロジェクト演習  
— iOS Application の開発 —

知能情報学部  
渡邊 栄治

2020 年度

# はじめに

## 概要

本プロジェクトの目的は、SpriteKit (2D) フレームワークおよび SceneKit (3D) フレームワークを用いて、iOS 上で動作する Application を開発することである。ここでは、チーム内 (2名) で協力し、5 週間にわたって、「仕様決定」、「開発」、「評価」、「発表」のプロセスを経て、本プロジェクトを完遂する。

## 成績評価

- 取り組む姿勢 [出席や協調性],
- 報告内容 [ppt, 発表や質疑応答],
- オリジナリティ [Application の改良の度合い].



## 参考資料

- 教科書 :
  - 中山 茂, Swift 4 iPhone X ミニゲームアプリ開発入門, 2017.
- Swift :
  - <https://sites.google.com/a/gclue.jp/swift-docs/>
  - <http://docs.fabo.io/swift/>
- Scene Kit :
  - <http://appleengine.hatenablog.com/entry/2017/05/29/184901>

## その他

- 金曜日の 3, 4, 5 限以外の時間帯に、本実験室を利用することも可能です。
- **MacPro, MacBook Air および iPod の OS の version up は行わないで下さい。**

## 第 1 週

- Mac OS X に慣れる [3 時限] :
  - login-ID: ise-xxx (研究室内のみ有効)
  - 各種 application の起動 : 
  - システム環境設定 : mouse の設定等.
  - 画面のキャプチャー (静止画) : Command + Shift + 4
  - 画面のキャプチャー (動画) : Quick Time を利用. 
- Xcode, Sample program [3 時限]
- 参考書に記載 の Sample program の実行および改良点の検討 [4 時限]
- 改善点のまとめ (presen/begin/begin.pptx を参照) と発表 [5 時限]

## 第 2, 3, 4 週

- 開発, 評価 :

## 第 5 週

- 報告書 (presen/end/end.pptx を参照) の作成 [3, 4 時限]
  - 改善内容 (第 1 週目に決めた仕様)
  - 改善に用いた方法 (苦労した点)
  - 改善結果 (動画, できなかったことも報告)
  - 考察 (事前に, 他のチームによる評価を受けておく)
- 報告会 [5 時限] : (場合によっては合同で実施する)