スキルシート

成 C i	中級初級
	初級
D D	
	入門
学位	
3年制	
1当	

技術経	験							●:実務	経験1年	F以上/◎:実務	経験	有り/○:知識有り	
	Win95/	98		WinCE		Win2000		WinNT4.0		WinServer		WinXP	
OS	X-Wind	lows								Winvista		Solaris	
	Aix			Win7		Win8		Win10	•	Linux	0		
	С		0	C#	•	C++/VC++	0	Java	0	JavaScript	•	JavaServlet	0
	Jsp			Notes		Struts		Eclipse	0	.Net	•	Delphi	
言語	VB.NE7	Γ	•	VBScript	0	HTML	•	XML	0	UML		Asp	
等	PHP		•	Perl		PL/SQL		Cobol		Shell		Fortran	
	その他			Python		VBA	•	Ruby	0	Xcode	0	swift	0
	Ajax												
DB	Oracle			SqlServer	•	DB2		Sybase		Informix		MySql	•
等	Access			Apache	•	Lotus Notes		WebSphere		WebLogic		Tomcat	0
ਯ	その他			PL/SQL	0								
	言語					C, C#,	C++′ I	HTML , JavaScri	pt				
得意分 野	業務	•Unity •HTM! 【事務】 •Excel •Power	イブ Eng Lを Lを Ped	ラリを用いた gineを用いた 用いたサイト もった仕様書	C#の のコー 、スク プレゼ	rジュールの作成 ンテーション資料の作成							

職務経歴 期開 役 | 要 | 基 | 機 | 詳 | 製 | 単 | 結 | 総 | 運 体 合 合 用 件 間発 本 能細 開発時期 OS 言語/工具/DB テ テ テ 開発システム名・開発場所 定 設 設設 ス ス ス保 計 計計 ト守 月 数 割 義 造 ト PCキッティング ・プロビジョニング、梱包、テプラ貼り ・Win10からWin11の更新作業、リプレース作業 ・旧PCのデータ移行、新規PCでのデータコピー、 ・心要ソフト、ユーザー申告ソフトのインストール、初 期設定 ・プリンターやbluetooth等、周辺機器の接続ポート 設定 ・Chromeやoffice等の更新 •Globalprotectの確認 ・社内システムを通しての検疫確認、ログイン 【業務内容】 2025年6月 1 20 ·PCキッティング作業(約2000台) Win11 ~2025年7月 ・Win11更新作業(Winアップデート後の個別設定, データ移行有) ・PCおよびアプリケーションの設定、管理、トラブル 対応 ・Officeソフト、ウイルス対策ソフトの他、必要なアプリ ケーションソフトをインストール ・他作業者の設定したPCのダブルチェック、不備項 目があった際に再設定、作業者へ報告 ◆ダブルチェックの作業 ・設定中のバッチファイルのログ確認 ・作業履歴の確認 ・不備項目があった際に再設定、作業者への報告 【PCキッティング】 ・旧ドッキングステーションと新規ドッキングステー ションの交換 新規ドッキングステーションへの各ケーブル接続 新PCでの動作確認 モニター及びモニターケーブルの交換作業 【業務内容】 ・ドッキングステーションの交換作業(約3500台) ・ルーターのチェック 2025年6月 20・ドッキングステーションから電源供給が行われてい 2 1 Win11 ~2025年7月 るかの確認 接続設定のチェック ・「コントロールパネル」の「ネットワークとインターネッ ト」から「ネットワークと共有センター」を開いて、ネット ワークの状態を確認する。 ・コマンドプロンプトからIPアドレスを調査し、プライ ベートアドレスを使用しているかを確認する。 キーボードなどの入力デバイスが繋がっているか、 操作入力の確認する。 ・表示の拡張、モニタ認識番号の確認・配置変更、 ノートPCを閉じた際やモニタの出力を変更した際に 最大モニター数が変更されることの確認

PL:プロジェクトリーダー /TL:チームリーダー /BSE:ブリッジSE /SE: SE /PG:プログラマー ●:経験有り

3 2025年1月~2025年3月		2	【PCキッティング】 ・プロビジョニング、梱包、テプラ貼り ・デバイスのプライバシー設定をオン ・windowsをset upからバージョンが23H2になっているか確認 ・UEFI、Security、AddorChange、パスワード入力、 Exit、Restart Now ・スピーカー、音声のチェック ・プロビジョニングで名前の確認後、再シール、アカウント登録 ・chromeとEgdeの拡張管理のグレーアウトの確認 ・windows update後、globalprotectの確認 ・システム情報のログ取得後、テプラ、リースシールを貼り、梱包 【業務内容】 ・PCキッティング作業(約20台) ・定期点検の実施(ログ確認、システム正常性確認) ・PCおよびアプリケーションの設定、管理、トラブル対応 ・Word、ExcelなどのOfficeソフト、Notonアンチウィルスなどのウイルスソフトの他、必要なアプリケーションソフトをインストール ・Windows10からWindows11へのアップデート作業 ◆障害の調査 ・ルーターのチェック ・デバイスでオンラインチェック ・デバイスでオンラインチェック ・デバイスでオンラインチェック ・デバイスでオンラインチェック ・ドアドレスを調査して、「192.168.x.x」のプライベートアドレスを使用しているかを確認する。 ・IPアドレスを調査して、「192.168.x.x」のプライベートアドレスを使用しているかを確認する。 ◆復旧作業 ・ルーター(Buffalo)の電源を抜いて30分ほど間を開ける、それでも駄目なら、リカバリーボタンを押す。・PCを再起動する。 ・メモリの容量を確認する。 っメモリの容量を確認する。 っメモリの容量を確認する。 ・接続先のIPアドレスが異なっている場合、正しいIPアドレスに修正する。	Win10	Word Excel PowerPoint								
-------------------	--	---	--	-------	-----------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

	T	2Dゲームの開発				Г	1	T	Т	1	\top
4 2024年9月~ 2025年3月	6	◆C++ ・ヘッダーファイルへのvoid 関数名(別を使った関数の宣言、enumを使った列挙型の定義、 ・#includeを使った外部ファイルの取り込み ・int,string,float,doubleを使った変数の宣言 ・(のまた、特性信師で定数の宣言 ・複数クラスで共通して使用する変数・定数を定義用スクリプトへ記述、externでの呼び出し ・	Win10	【ツール】 Visual Studio DXライブラリ 【言語】 C++ 【グラフィックソフト】 Photoshop	PG						
		•GetRandを使った乱数の取得									

◆Visual Studio ・プロジェクトの作成 ・プロジェクトの作成 ・ブラックボックステスト ・ブレークポイントを使ったホワイトボックステスト ・ビルド 仕様書作成 コンセプト・タイトルの設定 ルールや操作、機能の設定 UMLの設計 クラス図 モジュール設計 シーケンス図 画面設計 画面遷移図の作成 レベルデザイン 単体テスト 結合テスト 外部連結テスト 境界値分析 機能確認テスト データフローテスト 制御フローテスト 制御フーテスト 則グレッションテスト リグレッションテスト ユーザビリティスト ロングランテスト リグレッションテスト 自荷テスト 負荷テスト 負荷テスト 負荷テスト						
◆C# ・int,string,float,doubleを使った変数の宣言 ・constを使用した定数の宣言 ・if文やswitch文を使った条件分岐の処理 ・かラスの定義、継承、newでのインスタンス生成 ・async、waitを使用した非同期処処理 ・IPunObservableによる任意の同期処理 ・InputField、Textを使用したチャットツール制作 ・StartServer/SrartClientでのマルチプレイルームへの参加処理 ・参加時に最大接続数までの使用されていないint型IDを取得させ、割り振る ・Input.GetMouseButtonによるマウス入力取得 ・マウスの前フレーム入力中の座標とドラッグ中の終点座標での2次元ペクトルによる移動ボクトルの算出 ・ベクトルサイズの移動最大速度割合による移動速度の算出 ・3Dオブジェクトのpositionの移動ペクトルによる移動操作の実装 ・シーン上のアイテムオブジェクトを Transform,parentで動的に子オブジェクトに格納 ・アイテム取得時に同期処理を行いアイテムデータの重複を回避する処理 ・ギミックなどのオブジェクトがいずれかのプレイヤーに操作されている場合、他プレイヤーからの操作を受け付けなくする処理 ・PhotonNetwork、CountOfPlayersでクライアントを含めたサーバー接続数の取得 ・サーバー接続数の取得 ・サーバー接続数の取得 ・サーバー接続数の取得 ・サーバー接続数の取得 ・オーバーチを含めたサーバー接続数の取得 ・オーバーチを含めたサーバーを含めたサーバー接続数の取得 ・オーバーチを含めたサーバーを含めたサーバーを含めたサーバーを表に自他を識別させる ・所持アイテム情報などをDontDestroyOnLoadを持ったスクリプトに格納し、シーンを跨いでのアイテム情報の保持を行う処理	Win10	【ツール】 Unity Visual Studio 【言語】	PG •			

◆Unity ・Photon Engineを使用したマルチプレイ用1ルームのPhoton Cloudサーバーへの接続設定 ・3Dオブジェクトの配置 ・3Dオブジェクトの配置 ・3Dオブジェクトのタグの設定 ・設定情報などを持った実態のないオブジェクトの配置 ・(************************************	C#			
デグレードチェックテスト				

◆ C++	0.00 (1) 0.00 EEE 7/4	
・	3Dゲームの開発	
・		
・	♦ C++	
の宣言。enumを使った列挙型の定義、 #includeを使った外部アイルの取り込み int,string,float,doubleを使った変数の宣言 const Predefine Tore 数の定義 · 複数ウラスで共通して使用する要数・定数を定義用 スクリプトへ記述。externでの呼び出し、 if文やswitch文を使った条件分較の処理 while分やfor文を使った条件分較の処理 while分やfor文を使った条件分域の処理 **Make プラスの定義、能力、newでのインスタンス生成 ・ 抽象クラスの定義、能力、newでのインスタンス生成 ・ 抽像クラスの定義、 iftual voud =0での純粋仮想 関数の定義 ・ ステージ用の3Dマップチップオブジェクトの仮想ク ラス定義 ・ 配置するマップの高さの取得・画接するマップ の高低差を責出しランダムで破綻しないようなマップ の高低差を責出しランダムで破綻しないようなマップ の高低差を責出しランダムで破綻しないようなマップ の高低差を責出しランダムで破綻しないようなマップ の高低差を責出しランダムで破綻しないようなマップ の高低差を責出しランダムで破綻しないようなマップ の高に必免を傾ける処理 ・ ジェントを傾ける処理 ・ カータールでは、1000年のでは、1000年の場合では、1000年のようには、1000年の場合では、1000年の場合では、1000年の場合では、1000年の場合では、1000年の場合では、1000年の場合では、1000年の場合では、1000年の場合では、1000年のようには、1000年のようには、1000年のようには、1000年のようには、1000年のようには、1000年のようには、1000年のようには、1000年のようには、1000年のようには、1		
*includeを使った外部フィルの取り込み		
 int.string,float,doubleを使った変数の宣言 constや相ellenでの定数の定義 複数クラスで共通して使用する変数・定数を定義用スクリプトへ記述。extemでの呼び出し it文やswitch文を使った条件分岐の処理 while分やfor文を使った繰り返しの処理 シラスの定義、親来、newでのインスタンス生成 抽象シラスの定義、virtual voud =0;での純粋仮想開数の定義 ・ステージ用の3Dマップチップオブジェクトの仮想クラス定義 ・配置するマップチップの基本の高さをランダムで設定一瞬接きるマップの高低速を算出したタンダムで破壊にないようなマップの信成 ・斜面ボリゴンの法線ベクトルと平行になる様にオブジェクトを傾ける処理 ・ターラニオンによる線形補間での傾斜に対する滑らかな回転の処理 ・当面でが、カンド・イト成と動脈の計算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則済算・bool return による因角形以外にら対応じたAABB判定 ・シーンとに以内はE関数、Initialize関数、Finalize関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括管理できるようなシーンマネージャークラスの実装・満層のみ更新を行い駆促的なスロー、ヒットストップの実装 ・運移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ガームがデルアリカーボタンの入力量、入力時間 		
*constや#defineでの定数の定義	・#includeを使った外部ファイルの取り込み	
*constや#defineでの定数の定義		
・複数クラスで共通して使用する変数・定数を定義用スクリプトへ記述。extermでの呼び出し ・前文やswitch文を使った条件分岐の処理 ・while分やfor文を使った条件分岐の処理 ・while分やfor文を使った条件分岐の処理 ・か言の定義、virtual voud =0;での純粋仮想 関数の定義 ・ステージ用の3Dマップチップオブジェクトの仮想ク ラス定義 ・配置するマップチップの基本の高さをラングムで設 定一端接するマップラップを選していまうなマップ の高低差を算出しランダムで破綻しないようなマップ の作成 ・終面が引っての法線ペクトルと平行になる様にオブ ジュクトを傾ける処理 ・クォータニオンによる線形補間での傾斜に対する 滑らかな回転の処理 ・sin,toosによる被砂線状のエフェクト作成と軌跡の計 算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した回則演算 ・bool - return による短角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate 関数、Initialize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括 管理できるようなシーンマネージャークラスの支装 ・播画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移転前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面の中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置数定 ・前アルームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前アルームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前アルームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前アルームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前アルームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前アルームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別		
マクリプト 記述、extemでの呼び出し		
 ・iri文やswitch文を使った条件分岐の処理 ・while分やです文を使った条け返しの処理 ・グラスの定義、wirtual voud =0;での純粋仮想 ・	・複数クフスで共通して使用する変数・定数を定義用	
while分やでで文を使った繰り返しの処理	スクリプトへ記述、externでの呼び出し	
while分やでで文を使った繰り返しの処理	・if文やswitch文を使った条件分岐の処理	
- クラスの定義、継承、newでのインスタンス生成 ・ 抽象クラスの定義、virtual voud =0;での純粋仮想 開数の定義 ・ ステージ用の3Dマップチップオブジェクトの仮想ク ラス定義 ・ 配置するマップチップの基本の高さをランダムで設 定一・瞬接するマップの高に免を算出しランダムで破綻しないようなマップ の 高低発を算出しランダムで破綻しないようなマップ の 作成 ・ 終ロボリゴンの法線ベクトルと平行になる様にオブ ジェクトを傾ける処理 ・ クォーターオンによる線形補間での傾斜に対する 清らかな回転の処理 ・ sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計算		
抽象クラスの定義、virtual voud =0;での純粋仮想		
関数の定義 ・ステージ用の3Dマップチップオブジェクトの仮想クラス定義 ・配置するマップの高とあるとランダムで設定・心臓技するマップの高との取得・神験技するマップ の高低差を算出しランダムで破綻しないようなマップ の作成 ・斜面ボリゴンの法線ベクトルと平行になる様にオブ ジェクトを傾ける処理 ・クォータニオンによる線形補間での傾斜に対する 滑らかな回転の処理 ・sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計算 ・im型の2次元配列へのfor 文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持た生、シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持た生、シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持た生、場合にから表別を言めまし、での動きを一括 管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前プレームのキー、マウスの入力状態による入力開 始、入力中、終了の識別 ・前アレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・前アレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・前アレームのコントローラーの入力状態による入力		
・ステージ用の3Dマップチップオブジェクトの仮想クラス定義 ・配置するマップチップの基本の高さをランダムで設定一隣接するマップの高底シ取得→隣接するマップの高低差を算出しランダムで破綻しないようなマップの作成 ・斜面ボリコンの法線ベクトルと平行になる様にオブジェクトを傾ける処理 ・クォータニオンによる線形補間での傾斜に対する 滑らかな回転の処理 ・sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップの実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前アレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前アレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ガーレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ガーレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ガーレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ガーレームのコントローラーの入力状態による入力	▶ 抽象クラスの定義、virtual voud =0;での純粋仮想	
・ステージ用の3Dマップチップオブジェクトの仮想クラス定義 ・配置するマップチップの基本の高さをランダムで設定一隣接するマップの高底売を取得一株接するマップの高低売を算出しランダムで破綻しないようなマップの作成 ・斜面ボリコンの法線ベクトルと平行になる様にオブジェクトを傾ける処理 ・クォータニオンによる線形補間での傾斜に対する 滑らかな回転の処理 ・sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップの実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前アレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前アレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ガーム・バッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	関数の定義	
ラス定義		
・配置するマップチップの基本の高さをランダムで設定一瞬接するマップの高低差を第出しランダムで破綻しないようなマップの高低差を第出しランダムで破綻しないようなマップの作成 ・斜面ポリゴンの法線・ベクトルと平行になる様にオブジェクトを傾ける処理 ・クォータニオンによる線形補間での傾斜に対する 滑らかな回転の処理 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・措面のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップの実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか。引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前アレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前アレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前アレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前アレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ボームがドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
定一隣接するマップの高さの取得一隣接するマップ の高低差を算出しランダムで破綻しないようなマップ の作成 ・斜面ボリゴンの法線ベクトルと平行になる様にオプ ジェクトを傾ける処理 ・クオータエインによる線形補間での傾斜に対する 滑らかな回転の処理 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initalize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括 管理でさるようなシーンマネージャークラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・透移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオプ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開 始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・ボーム・、終了の識別 ・ボーム・、ドアの識別 ・ゲームバッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	, ,,,,,,	
の高低差を算出しランダムで破綻しないようなマップ の作成 ・斜面ポリゴンの法線ベクトルと平行になる様にオブ ジェクトを傾ける処理 ・クォータニオンによる線形補間での傾斜に対する 滑らかな回転の処理 ・sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括 管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・指画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理シラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前ブレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前ブレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・がームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	┃ ┃ ●・配置するマップチップの基本の高さをランダムで設 ┃	
の高低差を算出しランダムで破綻しないようなマップ の作成 ・斜面ポリゴンの法線ベクトルと平行になる様にオブ ジェクトを傾ける処理 ・クォータニオンによる線形補間での傾斜に対する 滑らかな回転の処理 ・sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括 管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・指画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理シラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前ブレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前ブレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・がームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	定→隣接するマップの高さの取得→隣接するマップ	
の作成 ・斜面ボリゴンの法線ベクトルと平行になる様にオブジェクトを傾ける処理 ・クォータニオンによる線形補間での傾斜に対する 滑らかな回転の処理 ・sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括 管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開 始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・ガームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
・斜面ポリゴンの法線ベクトルと平行になる様にオブジェクトを傾ける処理 ・クオータニオンによる線形補間での傾斜に対する滑らかな回転の処理 ・sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括管理できるようなシーンマネージャークラスの実装・措画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップの実装・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の位置設定 ・前プレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前プレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前プレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別	1 11-2	
ジェクトを傾ける処理 ・クォータニオンによる線形補間での傾斜に対する 滑らかな回転の処理 ・sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括 管理できるようなシーンマネーグラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理グラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ガームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	. 11774	
 ・クォータニオンによる線形補間での傾斜に対する 滑らかな回転の処理 ・sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括管理できるようなシーンマネージャークラスの実装・措面回み更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップの実装・透移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の位置設定 ・適コレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ガームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間 	・斜面ポリゴンの法線ベクトルと平行になる様にオブ	
 ・クォータニオンによる線形補間での傾斜に対する 滑らかな回転の処理 ・sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括管理できるようなシーンマネージャークラスの実装・措面回み更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップの実装・透移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の位置設定 ・適コレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ガームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間 	ジェクトを傾ける処理	
滑らかな回転の処理 ・sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計算 「int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括管理できるようなシーンマネージャークラスの実装・措画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップの実装・選移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ガームペッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	. , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
・sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括 管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・措画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・がームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
算 ・int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算 ・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括 管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開 始、入力中、終了の識別 ・前プレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・が一ムペッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initalize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括 管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・ゲームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	・sin,cosによる放物線状のエフェクト作成と軌跡の計	
・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initalize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括 管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・ゲームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	算	
・bool - return による四角形以外にも対応した AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括 管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・ゲームペッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	•int型の2次元配列へのfor文を使用した四則演算	
AABB判定 ・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括 管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・がームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize 関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括 管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・がームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括管理できるようなシーンマネージャークラスの実装・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップの実装・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の位置設定・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別・がームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前プレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前プレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・がームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	・シーンごとにUpdate関数、Initialize関数、Finalize	
管理できるようなシーンマネージャークラスの実装 ・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップ の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前プレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前プレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・がームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	関数を持たせ、switch(enum)でシーンの動きを一括	
・描画のみ更新を行い疑似的なスロー、ヒットストップの実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ゲームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	**************************************	
の実装 ・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開 始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・ゲームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか 引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブ ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・がームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	101 / / 24 / 101 - 11 / / / / / / / / / / / / / / / / /	
引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ゲームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	の実装	
引き継ぐかを判別可能な音楽管理クラス ・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ゲームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	・遷移前後のシーン名によってBGMを書き換えるか	
・画面中央からの角度を算出し、ワールド内のオブジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・がームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
ジェクトの方角を示す周りを画面を周るナビ画像の 位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・が一ムパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
位置設定 ・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ゲームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ゲームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
・前フレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・ゲームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間	位置設定	
始、入力中、終了の識別 ・前フレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・ゲームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
・前フレームのコントローラーの入力状態による入力 開始、入力中、終了の識別 ・ゲームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
開始、入力中、終了の識別 ・ゲームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
・ゲームパッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		
	開始、入力中、終了の識別	
によつ (4 / ンエグトの 移動車を変化させる 処理		
	によつ(オノンエクトの移動車を変化さぜる処理	

画面遷移テスト	8 2023年9月~ 24	◆DXライブラリ ・SetCraphModeを使った画面サイズの指定 ・SetDrawArea、ScreenFlipを使用した裏画面への描 画と表画面への反映 ・LoadGraphを使った画像などのグラフィックデータ の取り込み ・DrawLine3Dを使った3D空間上の線分の描画 ・MVILOadModel、MV1DrawModelによる3Dモデル の読み込み、描画 ・MGetRotによる回転行列、MGetTranslateによる平 行移動行列の設定 ・MV1StatHachAnimTimeによる下とアンコンの設定 ・MV1StatHachAnimTimeによる下とアション再生 ・DrawFormatStringを使った文字の表示 ・GetColoxを使ったRGB色コードの指定 ・DrawLine3Dを使った三次元座標上の線分の描画 1・LoadSoundMemを使った音声ファイルの読み込み、 ・ChangeVolumeSoundMemを使った音量の設定 ・PlaySoundMemによる音声データ再生(ループ、 バックグラウンド再生) ・GetRandを使った乱数の取得 ・VNormでの単位ペクトル化 ・CheckHitKeyを使った特定のキーの入力状態の取得 ・GetJoypadXinputStateを使ったXinputコントローラーの入力の取得 ・GetJoypadVinputStateを使ったDirectInputコントローラーの入力の取得 ・GetJoypadVibrationを使用したコントローラーの振動機能 ・SetCameraPositionAndAngleを使用したカメラの視点、回転の設定 ・CheckCameraViewClipを使用したカメラやの外判定 ・SetUseLightingでのライティング処理の設定 ・ChangeLightTypeDirを使用した動画再生 ・ConwVorlPosToScreenFosを使用し、ワールド座標をスクリーン座標に変換 ・GetNowCountを使用した別音の設定 ・PlayMovieToGrapbを使用した別音の設定 ・PlayMovieToGrapbを使用した別ラフィックの透過設定 ・◆Visual Studio・プロジェクトの作成 ・プロジェクトの作成 ・プロジェクトの作成 ・プロジェクトの作成 ・プラックボックステスト ・ブレークボイントを使ったホワイトボックステスト ・ブレークボイントを使ったホワイトボックステスト ・ブレークボイントを使ったホワイトボックステスト ・ブレークボイントを使ったホワイトボックステスト ・ブレークボイントを使ったホワイトボックステスト ・ブレークエーテスト 制御フローテスト 制御フローテスト	Win10	【ツール】 Visual Studio DXライブラリ 【言語】 C++ 【グラフィックソフト】 Photoshop Maya	PG						
---------	---------------	--	-------	---	----	--	--	--	--	--	--

	I	П	2Dゲートの問系			1	ı	1		-		1	7
			3Dゲームの開発 ◆C# ·int,string,float,doubleを使った変数の宣言 ·constを使用した定数の宣言 ·if文やswitch文を使った条件分岐の処理										
			 クラスの定義、継承、newでのインスタンス生成 Input.GetMouseButtonによるマウス入力取得 ・3Dオブジェクトのpositionの移動ベクトルによる移動操作の実装 ・Application.targetFrameRateを使用したフレームレートの設定 										
			 ・Time.deltaTimeを使用したフレーム間時間取得 ・シーン名の文字列をdictionaryで設定 ・シーン名の文字列をenumに格納 ・SceneManager.LoadScene(enum)でシーンの切り替え 										
			・Rigidbody.velocityでの速度取得 ・キャラクターの速度によって拡大・縮小するサイド ビューカメラ ・衝突判定時、速度によって破壊されたり、状態が分 岐する処理 ・Triggerの判定を重ね、1方向からの侵入時のみ当										
			たり判定を貫通させない3D一方通行ギミックの作成 ・衝突時オブジェクトの中心からのベクトルを計算する3D一方通行ギミックの作成 ・シーン変更前に透過度を増加させながら出現する パネルの実装										
			・シーン変更後に透過度を減少させながら消滅するパネルの実装・クリア数によってのfor文によるステージロック解除・衝突時に状態によって複数段階の値を返す独自の当たり判定の導入・PlayerPretsを使用したスコア、クリアデータの記録										
			・前プレームのキー、マウスの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・前プレームのコントローラーの入力状態による入力開始、入力中、終了の識別 ・入力開始から入力終了までの入力フレーム取得 ・ゲームペッドのトリガーボタンの入力量、入力時間		【ツール】 Unity								
9	2023年1月~2023年9月	8	・ボタン選択を外した際に、画像をブレンドしながら	Win10	Visual Studio 【言語】 C# 【グラフィックソフト】	TL PG	•	•	•	•	•	•	•
			デフォルト画像に戻す処理 ◆Unity ・3Dオブジェクトの配置 ・3Dオブジェクトのタグの設定 ・20カオリプリン・オース・スース・スース・スース・スース・スース・スース・スース・スース・スース		Photoshop 【その他ツール】 SourceTree								
			・C#スクリプトをオブジェクトにアタッチする ・Triggerを使用した衝突判定 ・Rigidbodyを使用した物理演算の設定 ・UIのCanvasを使用しシーン上にテキスト、画像を配置 ・設定情報などを持った実態のないオブジェクトの配										
			置 •InputSystemを使用したゲームパッドの入力取得										

◆ Visual Studio ・プロジェクトの作成 ・ブラックボックステスト ・ブレークポイントを使ったホワイトボックステスト ・ビルド UMLの設計 クラス図 モジュール設計 シーケンス図 画面設計 画面遷移図の作成 単体テスト 結合テスト 外部連結テスト 境界値分析 機能確認テスト デグレーデチェックテスト 則グレッションテスト ユーザビリティテスト ロングランテスト ロングランテスト 自荷テスト 負荷テスト	
2Dゲームの開発 ・CUIで動くスネークゲームの作成 ・ヘッダーファイルへのvoid 関数名()0を使った関数 の宣言、enumを使った列挙型の定義、 ・#includeを使った外部ファイルの取り込み ・int,string,float,doubleを使った変数の宣言 ・constや#defineで定数の宣言 ・if文やswitch文を使った条件分岐の処理 ・while文やfor文を使用した繰り返しの処理 ・structで構造体の定義 ・getch()によるキーボードの直接的な取得 ・2次元配列のforループを使用した加算、配列要素 の代入によるキャラの移動 ・for文を使用した配列内の要素の探索 ・ステージ内のキャラクターと重ならないランダムな X,Y座標へのスコアアイテムの生成 ・スコアアイテム座標までの比較演算子による最短 経路探索の実装 ・仮想のキーの入力による自動プレイモードの実装 ・移動先の2次元配列番号が空である、次に空になる場合を自動プレイ時にコンピュータが自ら壁や自機へ衝突し、ゲームオーバーすることの対処 ・複数手先の探索を行い、コの字型の中心に向かってしまう積み状態を防ぐ処理 ・1画面での2人対戦モード、コンピュータ対戦モード の実装 ・待機時間を少なくした最大4.0倍速プレイの実装	『ツール』 Visual Studio

|--|

_													, ,			
111	2022年4月~ 2023年3月	12	1	3Dゲームの開発 ◆C# *3Dオブジェクトを移動させるコードの記述 *transform.rotationを使用したオブジェクトの回転座標の設定 *往復可能なシーン遷移処理 *Unityの機能の当たり判定処理 *オブジェクトのクラス管理 *自動で動くコンピュータキャラクターの制作 ◆Unity *3Dオブジェクトの配置 *3Dオブジェクトの配置 *3Dオブジェクトの配置 *3Dオブジェクトのをオブジェクトにアタッチする *Trigger *Rigidbodyを使用した物理演算の設定 *UIのCanvasを使用しシーン上にテキスト、ボタンを配置 *キャラクターアニメーションの設定 •ライティングの設定	Win10	【ツール】 Unity Visual Studio 【言語】 C# 【グラフィックソフト】 Photoshop	PG	•	•	•	•	•	•	•	•	•
12	2023年7月~ 2023年8月	2	3	◆PHP ログイン処理 氏名・メールアドレスのデータベースへの登録 ◆javascript ログイン画面の作成 ポップアップの表示 Ajaxを使った非同期通信 ◆HTML ・タイトルの設定 ・画像の貼り付け ・テーブルの設定 ・直像の貼り付け ・テーブルの設定 ・javascriptへのリンク設定 ◆CSS ・フォントサイズ・カラーの設定 ・背景カラー・画像の設定 ・幅・高さ設定	Win10	【言語】 HTML CSS javascript PHP	SE	•	•	•	•	•	•	•	•	•
				[JavaScript、PHPを用いた社内向けの動画配信システムの開発、運用管理] 【担当】 詳細設計、コーディング作業、テスト、運用保守、更新 ◆詳細設計 ・画面レイアウト図の作成 ・画面遷移図の作成 ・帳票の作成 ◆PHP ・社内での研修・マニュアルを目的とした研修動画開発。 ・PHPをメインとし、レイアウトの構築にHTMLとCSSを適用。 ・画面レイアウト改修・追加 ・サーバ関連の運用		Γ⇒÷π1										

2022年3月 つ 2023年5月	14 7	◆JavaScript/TypeScript ・変数宣言 ・定数宣言 ・変数宣言 ・変数回言 ・変数回言 ・変数回言 ・数値代入 ・比較演算 ・配列 ・文字列出力 ・条件分岐 ・コメントアウト ・HTML出力 ◆MySQL ・データベースの作成 ・ユーザーの作成 ・データの追加と削除 ・データの助得 ◆HTML ・デキストの出力 ・リンクの設定 ・画像、動画の挿入 ・画面レイアウト図に基づいてコーディング ・〈div〉によるクラスの定義 ◆CSS ・フォントの設定 ・画像、動画サイズの設定 ・画像、動画サイズの設定 ・画像、動画サイズの設定 ・HTMLにて定義したタグの設定 ◆確認テスト 【業務内容】 ・操作手順の通りにテストを実施。 ・その結果が仕様書通りであるかどうかを確認。 ・エビデンスをまとめ、Excelに記載して提出。 テスト戦略 ・各担当者と調整を行った際に、実際に行ったテスト工程を確認し合い、最も効率的で効果的なテストを実施。 テスト計画 ・テストのスケジュールを記述し、各担当者と調整を行いながら、テストを行う。 【実績・取り組み】 ・仕様書通りにウェブサイトを操作して、仕様書通りに動くかどうかの確認。 ・動かないうかの確認。 ・動かないうかっの確認。 ・動かないうかっの確認。 ・エビデンスをたxcelに記載して、提出。	Win10	は言語 J HTML PHP Javascript TypeScript CSS 【DB】 MySQL 【Web構築ソフト】 VSCode 【開発環境】 インフラ関連の設計 Apache 【グラフィックソフト】 Photoshop Illustrator 【OS】 Win10 【その他ツール】 FFFTP FileZilla XAMPP Excel	PG		•	•	•	•
		企業先管理システムの開発(サポート) ◆VBA ・企業名や電話番号、住所、メールアドレスを管理するシステムの使用 ・VBA上でWebページを開き、HTMLからClass名やID名を指定して文字列やURLといったデータの取得・マクロの記録・条件分岐の設置・メイン構造の設置・メノッドの設置・メソッドの設置・メソッドの設置・コマンドの設定・Outlook オブジェクトライブラリへの参照・Option Explicitによる変数の宣言強制・Dimで変数の宣言Asでデータ型の定義・SETを使用してオブジェクト変数の格納・CreateObject("Outlook.Application")を使用してExcelからアウトルックを操作する。・CreateItem(olMailItem)を使用してmailitemオブ								

14	2022年3月 ~ 2023年5月	14	5	・ンェクトを作ってメールの作成 ・・Range()、Vallueでワークシートのセルを指定し、入力値にメール情報を設定する ・Pathを使用したファイルの添付 ・Sendを使用したメールの送信 ・Displayを使用した入力内容の確認テスト ・メモリの無駄遣いや処理速度の低下を避けるメモリ開放 ・連続して大量のデータを送ると処理が重くなってしまうのでDate関数で日付の設定、Variant型で時間の設定を行い、データを送る時間を決める処理 ◆VB.Net ・変数宣言 ・数値代入 ・インクリメント ・デクリメント ・デクリメント ・ 条件分岐 ・繰り返し ・コメント ・文字列 ・文字列出力 ◆SQL ・案件・技術者情報の配信設定 ・マスターデータ作成 ・Insert INTOで列名と値を設定して一斉送信用のPHPに データを追加 ・DELETEで登録した技術者、企業先メールアドレスの削除 ・デーブルの作成 「CREATE TABLE」によるテーブルの作成および作成するデータの型やオブションの設定 「DROP TABLE」によるデーブルの削除 ・データの追加 「INSERT」によるデータの検索 「WHERE」によるデータの検索 「WHERE」によるデータの条件の指定「BETWEEN」によるデータの無力に関係を表しているによるデータの範囲を表しているによるデータのを表しているによるデータのを表しているによるデータのを表しているによるデータのを表しているによるデータのを表しているによるデータのを表しているによるデータのを表しているによるデータのを表しているによるデータのを表しているによるデータのを理しているによるデータのを理しているによるを表したデータの結合	Win10	【言語】 VB.Net VBA SQL Excel	PG						•	•	
15	2022年4月~	16	4	サーバーの構築 ◆Linux Rufusを使い、 USBメモリをライブUSBメモリに変換し、 物理マシンでのLinux起動 環境の構築 ・Linuxのインストール ・VirtualBoxのインストール ・LAMPのインストール・バージョン確認 ・Shellスクリプトの使用 「Passwd」を使用したパスワードの変更 「help」を使用したコマンドのヘルプ表示 「cd」を使用したファイルの出力、またリダイレクトを 使用した別ファイルへの出力、「vi」を使用したファイルの編集 「ls」を使用したファイルの一覧をリスト表示 「sudo」を使用したアイルの一覧をりスト表示 「sudo」を使用したアイルの一覧をりスト表示 「sudo」を使用したアマイルの一覧をりスト表示	Win8	【Linux】 Linux (Ubuntu-Japanese) Oracle VM VirtualBox		•	•	•	•	•	•	•	

16 2	2022年4月~	12	5	デザイン会社のサイトの制作 ◆Bootstrap ・Bootstrapを使用して動的なサイトの制作 ・レスポンシブ対応 ・スマホ操作でインラインフレームを使用した、モーダルウィンドウの拡縮が出来るようレスポンシブ タグで設定 ◆アップロード設定 ・レンタルサーバーの設定 ・FFFTPアップロード使用設定 ・表示確認 ◆jQuery-Lightbox/colorbox ・スライドショーの制作 ・BOXの設定/設置 ・colorbox要素をCSS+HTMLへ追記し、インラインフレームを使用で、アプリ操作可能な画面をモーダルウィンドウに表示 ◆テスト戦略 ・各担当者と調整を行った際に、実際に行ったテスト工程を確認し合い、最も効率的で効果的なテストを実施。 ◆テスト計画 ・テストを実際に行いながら、テストのスケジュールを記述。各担当者と調整を行いながら、テストのスケジュールを記述。各担当者と調整を行いながら、テストのスケジュールを記述。各担当者と調整を行いながら、テストを行う。 ◆テストマップ作成 テスト観点として、レイアウト、文言、文字数、画面遷移、初期設定、アラーム設定を行いました。	Win10 iPhone Andloid	【JavaScriptライブラリ】 jQuery- Lightbox/colorbox Bootstrap CSS HTML Javascript 【その他ツール】 FFFTP	PG	•	•	•	•	•	•	•	•	•
17 2	2022年4月~	12	5	◆PHP ・データベースへの接続 ・ログイン処理 ◆Javascript ・ログインフォームの作成 ・ポップアップの表示 ・画像や写真の選出、加工、制作 ◆HTML ・タイトルの設定 ・画像の貼り付け ・文章改行 ・リンクの設定(外部サイト・ページの連携・メール) ・見出し、段落の設定 ・テーブルの設定 ・CSSへのリンクの設定 ・metaの設定 ・metaの設定 ・適条書きの設定 ・インラインフレーム・枠のサイズの設定 ・インラインフレームや内表示ページの縮小	Win10 iPhone Andloid	【言語】 PHP CSS HTML Javascript 【グラフィックソフト】 Photoshop CC	PG	•	•	•	•	•	•	•	•	•

18 2022年4月~	12	1	・企画書の作成(WEBサイト、マンガ制作) ・議事録作成スキル ・会議書類作成、ファイリング ・調整業務支援 ・マュアル作成 ・リスト作成 ・電話、メール応対、及び問い合わせ対応 (数千件掛けております) ・来客対応 ・消耗品・備品の在庫管理 ・顧客先・仕入先管理 ・契約書作成・管理 ・契約書作成・管理 ・契約書作成・管理 ・契約書作成・管理 ・表し、手管理 ・内G、イラストレーター、ライターの常駐の勤怠管理 ・求人募集の対応 ・各種設定の動作確認 ・各種運用ドキュメント整理、作成	Win10	Word Excel PowerPoint									
19 2020年4月~2023年3月	36	6	3Dゲームの開発 ◆C# ・3Dオブジェクトを移動させるコードの記述 ・motorTorqueを使用したオブジェクトの速度の設定 ・motorbrakeを使用したオブジェクトの減速の設定 ・steerAngleを使ったオブジェクトの角度の設定 ・steerAngleを使ったオブジェクトの角度の設定 ・transform.rotationを使用したオブジェクトの回転座標の設定 ・enumを使用しステータスに定数を割り振り、切り替える設定 ・SceneManager.LoadScene()を使用し、ボタンを押したときにシーンが切り替わる設定 ・Coroutineを使用しUI表示の秒数設定 ・Vector3.Angleを使用したオブジェクトの向きの計算 ・Vector3.Crossを使用したオブジェクトの向きの計定 ・onTriggerEnterを使用したオブジェクトの左右の判定 ・Unity ・3Dオブジェクトの配置 ・3Dオブジェクトの配置 ・3Dオブジェクトのもがの設定 ・C#スクリプトをオブジェクトにアタッチする・Rigidbodyを使用した物理演算の設定 ・UIのCanvasを使用しシーン上にテキスト、ボタンを配置	Win10	【ツール】 Unity Visual Studio 【言語】 C#	PG	•	•	•	•	•	•	•	•
20020年4月~ 2021年3月	12	4	2Dゲームの開発 ◆C++ ・ヘッダーファイルへのvoid 関数名()引を使った関数の宣言、enumを使った列挙型の定義、 ・#includeを使った外部ファイルの取り込み ・int,string,float,doubleを使った変数の宣言 ・if文やswitch文を使った条件分岐の処理 ・while分やswitch文を使った条件分岐の処理 DXライブラリ ・SetGraphModeを使った画面サイズの指定 ・LoadGraphを使った画像の取り込み ・DrawFormatStringを使った文字の表示 ・Drawを使ったボックスや線の描画 ・LoadSoundMemを使った音声ファイルの読み込み ・GetRandを使った乱数の取得 ・CheckHitKeyを使った特定のキーの入力状態の取得 ・Visual Studio ・プロジェクトの作成 ・ビルド ・ブレークポイントを使ったホワイトボックステスト ・ブラックボックステスト	Win10	【ツール】 Visual Studio 【言語】 C++ 【C++ライブラリ】 DXライブラリ	PG					•	•	•	•

1 HTML,CSS

HTML・CSSの使用経験として、タイトルの設定、画像の貼り付け、文章改行、リンクの設定(外部・ページの連携・メール・CSS)、見出し、段落の設定、テーブルの設定がございます。また、metaの設定や箇条書きの設定、インラインフレーム・枠のサイズの設定、インラインフレーム枠内表示ページの縮小設定の経験がございます。そして、フォントサイズ・カラーの設定、背景カラー・画像の設定、幅・高さ設定、左・右・中央・配置の設定、余白の設定、枠線の設定、箇条書きのブレッドの削除、リンクのテキスト設定の経験がございます。

2 javascript	Javascriptの使用経験として、音楽プレーヤーの制作、画像のランダム表示をボタン操作式に制作、ポップアップメッセージの設定がございます。また、ボタンの設定、テキストボックスの設定、計算プログラムの設定、繰り返しプログラムの設定、桁数表示の設定の経験がございます。
3 Swift(研修)	Swiftの使用経験として、変数宣言、数値代入、条件分岐、繰り返し、無限ループ、コメント、文字列、文字列入力、文字列出力、比較演算、配列、クラスなどがございます。
4 Xcode(研修)	Xcodeの使用経験として、変数の設定、演算子の設定、配列の設定、関数の設定、条件分岐の設定、文字列の操作の設定、エラー処理の設定、コンパイラ警告・文字カウントの設定がございます。また、サブクラスの設定、クラス・プロパティ・初期化、アクションの設定、UIの設置、ランダム関数の設定、RGBの設定の経験がございます。そして、アニメーションアプリの作成、タイマーアプリの作成、画像編集アプリの作成、音声録音アプリの作成の経験がございます。
5 Ruby(研修)	Rubyの使用経験として、変数の設定、演算子の設定、配列の設定、関数の設定、条件分岐の設定、繰り返し文の設定、時刻・日付の処理がございます。また、case文の設定、例外処理の設定、制御構文の設定、連想配列の設定、HTML・javaScript・jQuery・CSS・Bootstrapとの連携の経験がございます。そして、webアプリの作成、リソースの追加、ビューの追加、コントローラーの追加、入力フォームの作成、編集・更新・重複・削除の処理を使用した経験がございます。
6 Ajax(研修)	Ajaxの使用経験として、変数宣言、数値代入、インクリメント、デクリメント、条件分岐、繰り返し、無限ループ、コメントがございます。また、文字列、真偽値、文字列入力、文字列出力、比較演算、配列、関数、文書型宣言、属性を使用した経験がございます。
7 SQL	SQLにつきまして、テーブル・カラムの作成、及びデータの追加(add)、更新(update)、削除(delete)、並び替え(order by)操作の経験がございます。また、UNION ALLで重複しているデータを統合する処理も行いました。経験したデータベース言語としては、MySQLがございます。
8 Linux	VirtualBoxをインストールし仮想環境の構築を行いました。またCentOSをインストールし、その中にHTTPサーバやMailサーバ、LDAPサーバなどをインストールした zimbraメール環境を構築した経験がございます。また、Linuxコマンドについては、cdコマンドで目的のフォルダに移動しlsコマンドでファイルの一覧をリスト表示、catコマンドでテキストファイルの内容を表示したりviコマンドでファイルを直接編集した経験がございます。
9 Python(研修)	Pythonの使用経験として変数宣言、数値代入、インクリメント、デクリメント、条件分岐、繰り返し、無限ループ、コメントがございます。また、文字列、真偽値、文字列入力、文字列出力、比較演算、配列、関数を使用した経験がございます。
10 XML(研修)	XMLの使用経験として、変数宣言、数値代入、インクリメント、デクリメント、条件分岐、繰り返し、無限ループ、コメントがございます。また、文字列、真偽値、文字列入力、文字列出力、比較演算、配列、関数、文書型宣言、属性を使用した経験がございます。
11 VBA	VBAの使用経験として、マクロの記録、住所録を操作するマクロを作成、条件分岐の設置、メイン構造の設置、プロパティの設置、メソッドの設置、コマンドの設定を使用した経験がございます。
12 Java	Javaの使用経験として、コーディングの設定、論理演算子の設定、条件分岐の設定、クラスの継承、、インターフェイスの設定がございます。また、ゲッターメソッドの定義、コンストラクタの定義、To-Doリストアプリの作成、Web APIを使用したアプリ作成をした経験がございます。
13 JSP(研修)	JSPの使用経験として、フォームの連携、サーブレットの設定、入力フォームの設置をした経験がございます。
14 VB.NET	VB.NETの使用経験として、フォームやボタン、ラベル、テキストボックスを使用したメニュープログラムの作成がございます。また、多次元配列や条件文、ループなどの変数を扱った経験がございます。そして、エラーを考慮した電卓機能の作成やCREATE文を使用したテーブルの作成、データ表示プログラムの作成経験がございます。
15 Git Hub	Git Hubを使用した経験がございます。 ゲーム開発にて使用するソースコードの更新、変更履歴の情報の管理 開発チームメンバーとの共有を行いました。
16 C	C言語を使用したゲーム制作の経験がございます。 VisualStudio上で動くCUIのスネークゲームを制作いたしました。 自らポイントを稼ぎ、自機の体にぶつかることを避ける自動操作のプログラムを実装いたしました。 また、1画面での2人対戦モードや、コンピュータ対戦モードも制作いたしました。
<u> </u>	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

15		UnityEngineを使用したC#でのゲーム制作の経験がございます。 速度や角度、サイズなどで挙動が異なる当たり判定処理、条件分岐を組み合わせた自動操作キャラク ターの制作を行いました。
16	C++	DXライブラリを使用したC++でのゲーム制作の経験がございます。 クォータニオンを用いた線形補間や、仮想クラス定義による配列での一括管理を行いました。 CSVファイルのデータ読み込み、セーブデータの書き出しを行いました。
16	PHP	HTMLのフォームを使用した、\$_GETや\$_POSTによるデータの送受信、 受信したデータをデータベースへMySQLを使用し登録を行い、 登録されたデータを参照しログイン処理を制作いたしました。

自己紹介

C言語を使用した開発の経験がございます。

CUIで動くスネークゲームの開発をいたしました。

開発環境はVisual Studioです。

スコアアイテムをforループを使用し、キャラクターと重ならないランダムな座標に生成いたしました。

スコアアイテムまでの最短経路を算出しガイドの作成をいたしました。

仮想のキー入力を取得し、最短経路でスコアアイテムに向かう自動操作モードを作成いたしました。

自動操作時にキャラクターが壁を避け、自機に重なってしまう場合に迂回する処理を実装いたしました。

数手先の移動を予測し、積み状況を避ける処理を実装いたしました

1画面での2人プレイモード、コンピュータ対戦モードを実装いたしました。

C#を使用した開発の経験がございます。

3Dのパズルゲームやアクションゲームの開発をおこないました。

開発環境はUnity、Visual Studioです。

Unityでは下記の事を行いました。

3Dオブジェクトをシーンに配置いたしました。

C#スクリプトを3Dオブジェクトにアタッチいたしました。

アセットをインポートし背景の設定をいたしました。

UIのCanvasを使用しシーン上にテキスト、ボタンを配置しました。

各オブジェクトにタグを付けグループ分けいたしました。

少人数でのグループ制作をおこないました。

ネットワークマルチプレイの制作を行いました。

C#スクリプトでは下記の事を行いました。

パズル用のオブジェクトをクラスとして管理しました。

コンピュータ対戦でのCOMキャラクターがシーン上の任意の位置に移動しアクションを行うようにコードを記述いたしました。

COMキャラクターが場のオブジェクトを判別しやすいように配列から自動でタグ付けするように設定いたしました。

for文を使い全てのパズル用のオブジェクトを判別し最善の行動を行うように記述いたしました。

AABB判定等を使った当たり判定を制作いたしました。

StartCoroutineを使用し、テキストを表示後2秒たったら消えるようにコードを記述いたしました。

Canvas上の画像にボタンの機能を与え、クリックすることでSceneManager.LoadScene("")などを行うようにしました。 アクションゲームではプレイヤーキャラの速度によって壊れてしまう床のオブジェクトをRigidbody.velocityを使用し制作しました。 シーン名の文字列をenumに登録しスライダー形式で参照することで、作業をスムーズに進められるようにしました。

C++を使用した開発の経験がございます。

2Dパズルゲーム・3Dアクションゲームの開発を行いました。

開発得信けVieual Studioです

m元衆元マムマムvisuai Studio 、 ゥ 。 DXライブラリを使用しておりました

画像・3Dモデルをメモリに読み込み描画する処理

音声ファイルをメモリに読み込み再生する処理

CSVファイルのデータ読み込み、書き換えをおこなう処理

裏画面の処理をScreenFlipやScreenCopy

キー入力の処理

テキストの表示

画面遷移の処理

3Dアクションゲームでは地面のそれぞれ傾斜のついたマップチップモデルを仮想クラスとして定義いたしました。

CheckCameraViewClipを使用し、カメラ枠内のモデルのみを描画するようにいたしました。

クオータニオンの定義を新たに行い線形補間でプレイヤーモデルが滑らかに斜面と垂直な傾きをするようにいたしました。

HTML・CSSを使用したウェブサイトの開発の経験がございます。

開発環境はVisualStudioCodeです。

実行環境はChromeを使用いたしました。

文字列の出力・改行や、画像の表示、

外部ページへのリンクの設定、

見出しや、リストの設定を行いました。

また、タイトルの設定や、

〈meta〉を使用した文字コード設定、

外部CSSファイルの読み込みも行いました。

枠の描画や画像の幅設定、

文字や枠のサイズと表示色の設定、

背景色、背景画像の設定、

上下左右の余白設定、中央への配置設定、

hoverによるカーソルでの表示切り替え、

箇条書きブレットの削除を行いました。

Javascriptの経験がございます。

音楽プレーヤーの制作、

アラートでのポップアップ表示、

繰り返しプログラムの設定の経験がございます。

PHPを使用したフォーム制作の経験がございます。

HTMLのフォームを使用した

\$_GETや\$_POSTによるデータの送受信、

受信したデータをデータベースへ登録を行い、

登録されたデータを参照しログイン処理を制作いたしました。

SQLの経験がございます。

データベース言語としましてはMySQLを経験いたしました。

phpMyAdminを使用したデータベースの設計、

INSERTを使用したデータの挿入

UPDATEを使用したデータの更新

DELETEを使用したデータの削除

SELECTを使用したデータの検索

WHEREを使用した検索するデータの条件 ALTER TABLEを使用したテーブルの定義

またデータが増えていき処理が重くなってしまうので

条件式を詳細に入力することや

UNIONを使用して複合しているデータの結合を行いました。

HTML+PHPを使用し、掲示板サイトを作成しアカウント登録、メッセージの送信・返信、ダイレクトメールの機能を制作いたしました。

WordPressの経験がございます。

WordPressを使用した動的なホームページの制作を行いました。

既存のテーマを元に

文書の差し替え、画像の差し替え、

新規の項目の追加を行いました。

iPhoneアプリの制作の経験がございます。

開発環境はXCodeです

言語はSwiftを使用いたしました。

画像やテキストの表示、

ボタンやスライダーの配置、

現在時刻や経過時間の取得を行い、

タイマーアプリを制作いたしました。

VB NETの使用の経験がございます

「値 / 0」などのエラー例外処理を考慮した 電卓機能を制作いたしました。 また、テーブルからのデータを表示プログラムを制作いたしました。

Linuxの経験がございます。 開発環境はVirtualBoxを使用いたしました。 「cd」を使用したフォルダ移動、 「mkdir」を使用したファイル作成

SourceTreeを使用した経験がございます。 ゲーム開発にてバージョン管理として、 ソースコードの更新、旧バージョンの呼び出し、 開発のチームメンバーとのデータ共有を行いました。

単体テストの経験がございます。 ホワイトボックステスト、ブラックボックステストの経験がございます。 ホワイトボックステストでは 制御フローテスト、データフローテスト、 機能確認テストを行いました。

ブラックボックステストでは 境界値分析やなどの手法を活用し、 条件時オブジェクトの状態が正しく遷移するかの確認を行いました。

Visual Studioのブレークポイントを使って デバッグ作業を行いました。 条件式が正しく処理されているか、想定の値が入力されているか、 ファイルを読み込む際にパスがあっているか、 インスタンス生成が正しくできているか などのテストを行いました。

内部連結テストの経験がございます。 画面遷移が正しく行われているか、 値などのデータが正しく送れているか、 などのテストを行いました。

外部連結テストの経験がございます。 システム間でデータの送受信が正常に行われているか の確認をしました。

システムテストの経験がございます。 ロングランテスト 負荷テスト デグレードチェックテスト リグレッションテスト ユーザビリティテスト などのテストを行いました。