

スキルシート

フリガナ		性別	配偶者	生年月日(年齢)	稼働開始可能日	言語能力	会話	作業理解	仕様作成	A 上級
名前	YY	女	無	20代	即日		日常業務			B 中級
住所	東京都葛飾区					日本語				C 初級
最寄り駅	総武線 新小岩駅	来日				英語	D	D	D	D 入門
最終学歴	学校名				専攻学科			学位		
	東京情報クリエイター工学院専門学校				ゲームプログラマー			2年制		
職歴	期間		会社名			部門・担当				
言語総合能力			資格	マルチメディア検定 ベーシック 漢字検定3級						

技術経験

●:実務経験1年以上/◎:実務経験有り/○:知識有り

OS	Win95/98	WinCE	Win2000	WinNT4.0	WinServer	WinXP	
	X-Windows				Winvista	Solaris	
	Aix	Win7	Win8	Win10	● Linux	◎	
言語等	C	◎ C#	● C++/VC++	● Java	○ JavaScript	◎ JavaServlet	○
	Jsp	Notes	Struts	○ Eclipse	○ .Net	○ Delphi	
	VB.NET	◎ VBScript	○ HTML	◎ XML	○ UML	Asp	
	PHP	◎ Perl	PL/SQL	Cobol	Shell	◎ Fortran	
	その他	Python	VBA	◎ Ruby	○ Xcode	○ swift	○
DB等	Oracle	SqlServer	◎ DB2	Sybase	Informix	MySql	◎
	Access	Apache	◎ Lotus Notes	WebSphere	WebLogic	Tomcat	○
	その他	PL/SQL					
得意分野	言語	HTML、CSS、PHP、JavaScript					
	業務	<p>【プログラム】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・HTML、CSSを用いたサイトのコーディング</li> <li>・JavaScriptを用いた動的演出の作成</li> <li>・C++、C#を用いたアプリケーションの作成</li> </ul> <p>【事務】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・Excelを使った仕様書、スケジュールの作成</li> <li>・PowerPointを使ったプレゼンテーション資料の作成</li> <li>・仕様の把握と指示出し</li> </ul>					

職務経歴

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

No	開発時期	期間・月数	開発システム名・開発場所	OS	言語/工具/DB	役割	要件定義	基本設計	機設計	詳細設計	製造	単体テスト	結合テスト	総合テスト	運用・保守
1	2022年4月～現在	12 4	<p>[企業先管理システムの開発(サポート)]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆VBA <ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul> </li> <li>◆VB.Net <ul style="list-style-type: none"> <li>・変数宣言</li> <li>・数値代入</li> <li>・インクリメント</li> <li>・デクリメント</li> <li>・条件分岐</li> <li>・繰り返し</li> <li>・コメント</li> <li>・文字列</li> <li>・文字列出力</li> </ul> </li> <li>◆SQL <ul style="list-style-type: none"> <li>・案件・技術者情報の配信設定</li> <li>・マスターデータ作成</li> <li>・CREATEでテーブルやデータベースの作成、JOINで複数テーブルの結合</li> <li>・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□</li> </ul> </li> </ul>	Win10	【言語】 VB.Net VBA SQL	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●

2	2023年6月～ 現在	1	5	<p>【動画配信システムの作成・更新】 【人材派遣会社のサイト作成・更新】</p> <p>◆Javascript 主な使用経験として、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、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。</p> <p>◆Typescript 主な使用経験として、型宣言を利用し、エラーを未然に防ぎました。 複数人での作業の時に、わかりやすいように表記することもできます。</p> <p>◆PHP ・echoと変数を利用した文字の出力 ・continueとbreakを利用した繰り返し処理の複雑化 ・if文、else文、elseif文を利用した条件分岐の作成 ・includeを利用した別ファイルの読み込み ・switch文を利用した条件分岐の作成 ・while文を利用した繰り返し処理の作成</p> <p>◆HTML ・画像の貼り付け 動画のサムネイル画像を挿入するために&lt;img src = "画像"&gt;のタグを使い、ダブルクォーテーションに画像のパスを付けて指定する。 ・文章改行 動画説明文章に改行を入れるために&lt;p&gt;タグの中に&lt;br&gt;を入れて改行しました。 ・リンクの設定(外部・ページの連携・メール) 動画を見る場所に移動するためのリンクを&lt;a href = "リンク"&gt;を入力し別ページへ飛ぶようにした。 ・見出し、段落の設定 説明内容を記述するために&lt;h1&gt;から&lt;h6&gt;まで見出しのブロックに分けて同じタグを使用しないようにしました。 ・CSSへのリンクの設定 id,classを設定し、CSSを編集できるようにしました。 ・metaの設定 &lt;meta = "utf-8"&gt;を設定し、Webの文字コードを使用できるようにする。 ・箇条書きの設定 ul,ol,liにて動画の内容をカテゴリ分けして学習内容を明確にしました。</p> <p>◆CSS ・フォントサイズ・カラーの設定 font-size: 0px;; color: #ffffff;にて見出し、段落の調整を行いました。 ・背景カラー・画像の設定 background-color: #ffffffを指定し背景の色を調整、画像をwidth:指定のheight:autoに設定し画面幅に関係なく調整されるように変更 ・幅・高さ設定 カラム上とカラム内をwidth:, height:にて調整、autoを指定することでウィンドウサイズからはみ出るのを回避 ・左・右・中央・配置の設定 margin,padding,borderを見出し、段落、画像を要件定義に当てはめて間隔の調整を行った。 ・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</p>	<p>Win10 iPhone Android</p>	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3	2022年4月～	1	5	<p>Win10 iPhone Android</p>	<p>【言語】 HTML CSS PHP Javascript TypeScript</p> <p>【グラフィックソフト】 Photoshop CC</p> <p>【その他のツール】 FFFTP FileZila</p>	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

4	2022年4月～	13	5	<p>[Webサイトの作成・更新]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・画像や写真の選出、加工、制作</li> <li>◆HTML</li> <li>・タイトルの設定</li> <li>・画像の貼り付け</li> <li>・文章改行</li> <li>・リンクの設定(外部サイト・ページの連携・メール)</li> <li>・見出し、段落の設定</li> <li>・テーブルの設定</li> <li>・CSSへのリンクの設定</li> <li>・metaの設定</li> <li>・箇条書きの設定</li> <li>・インラインフレーム・枠のサイズの設定</li> <li>・インラインフレーム枠内表示ページの縮小</li> <li>◆CSS</li> <li>・フォントサイズ・カラーの設定</li> <li>・背景カラー・画像の設定</li> <li>・幅・高さ設定</li> <li>・左・右・中央・配置の設定</li> <li>・余白の設定</li> <li>・枠線の設定</li> <li>・箇条書きのブレッドの削除</li> <li>・リンクのテキスト設定</li> <li>◆テスト戦略</li> <li>・各担当者調整を行った際に、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。</li> <li>◆テスト計画</li> <li>・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。各担当者調整を行いながら、テストを行う。</li> <li>◆テストマップ作成</li> <li>・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。</li> </ul>	<p>Win10 iPhone Android</p> <p>【言語】 CSS HTML Javascript</p> <p>【グラフィックソフト】 Photoshop CC</p>	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
5	2022年4月～	13	3	<p>[社内用PCのキッティング]</p> <p>【業務内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・PCキッティング作業(約100台)</li> <li>・定期点検の実施(ログ確認、システム正常性確認)</li> <li>・PCおよびアプリケーションの設定、管理、トラブル対応</li> <li>・Word、ExcelなどのOfficeソフト、Notonアンチウイ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</li> <li>◆障害の調査</li> <li>・ルーターのチェック</li> <li>・デバイスでオンラインチェック</li> <li>・設定のチェック</li> <li>・「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。</li> <li>・問題があれば、「問題のトラブルシューティング」を使用して、原因を調査する。</li> <li>・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。</li> <li>◆復旧作業</li> <li>・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。</li> <li>・PCを再起動する。</li> <li>・メモリの容量を確認する。</li> <li>・容量がない場合は、ウイルスソフトなどの重複を確認、削除やファイルデータをHDDに移動させる。</li> <li>・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。</li> </ul>	<p>Win10</p> <p>【OS】 Windows 10</p>										●	

6	2022年4月～	13	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・議事録作成</li> <li>・会議書類作成、ファイリング</li> <li>・進捗管理 (事務連絡、報告書に関する進捗管理)</li> <li>・マニュアル作成</li> <li>・リスト作成</li> <li>・電話、メール対応、及び問い合わせ対応</li> <li>・来客対応</li> <li>・消耗品・備品の在庫管理</li> <li>・顧客先・仕入先管理</li> <li>・契約書作成・管理</li> <li>・PG,イラストレーター、ライターの常駐の勤怠管理</li> <li>・求人募集の対応</li> <li>・PCキッティング作業</li> <li>・モニターやマウス、キーボードなど周辺機器の接続</li> <li>・ネットワークのセットアップ</li> <li>・アンチウィルスソフトのセットアップ</li> <li>・各種ソフトウェアの設定の動作確認</li> <li>・PCの番号ラベルの作成、貼り付け</li> <li>・PC不具合対応</li> <li>・PCマスタ作成</li> <li>・各種ソフトウェアのインストール</li> <li>・各種運用ドキュメント整理、作成</li> <li>・Webサーバーに関する開発、運用の経験がございます。</li> </ul>	Win10	Word Excel PowerPoint															
7	2022年4月～	13	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆Bootstrap</li> <li>・デザイン会社サイト作成</li> <li>・Bootstrapを使用して動的なサイトの制作</li> <li>・レスポンス対応</li> <li>・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張が出来るようレスポンスタグで設定</li> <li>◆アップロード設定</li> <li>・レンタルサーバーの設定</li> <li>・FFFTPアップロード使用設定</li> <li>・表示確認</li> <li>◆jQuery-Lightbox/colorbox</li> <li>・スライドショーの制作</li> <li>・BOXの設定/設置</li> <li>・colorbox要素をCSS+HTMLへ追記し、インラインフレームを使用し、アプリ操作可能な画面をモーダルウィンドウに表示</li> <li>◆テスト戦略</li> <li>・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。</li> <li>◆テスト計画</li> <li>・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、テストを行う。</li> <li>◆テストマップ作成</li> <li>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。</li> </ul>	Win10 iPhone Android	<b>【JavaScriptライブラリ】</b> jQuery- Lightbox/colorbox Bootstrap CSS HTML Javascript  <b>【その他ツール】</b> FFFTP	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
8	2021年9月～ 2023年3月	19	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆C++</li> <li>・C++を利用した2.5Dアクションゲームの制作</li> <li>・Excelを利用したマップの作成、ファイルの読み込み</li> <li>・ハイスコアのためのタイム計測</li> <li>・Enumと配列を利用し、パスワードをランダムに生成する</li> <li>・ベクトルを利用し、現在のカメラ位置とキャラクターの位置から移動方向を変化させる</li> <li>・enumを利用した乱数による出口の変化</li> <li>・Structを利用し、一度に利用するデータの整理</li> <li>・Switch文を利用した条件分岐でのスキル使用</li> <li>・fopenを利用したハイスコアの記録、読み込み</li> <li>・fopenを利用したマップ形状、エネミーやアイテムの位置の読み込み</li> <li>◆Git</li> <li>・機能実装ごとに更新</li> <li>・問題が発生した時、過去のバージョンから復帰</li> <li>・全メンバーの更新を管理</li> <li>・Masterブランチへの統合</li> </ul>	Win10	<b>【言語】</b> C++ Git	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

9	2021年4月～ 2023年3月	24	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆Unity <ul style="list-style-type: none"> <li>Unityの機能とC#を利用した2Dアクションゲームの制作</li> <li>キャラクターの位置を参照し、カメラを追尾させる。</li> <li>遠近感のために背景をキャラクターの移動量を参照して移動させる。</li> <li>特定のボタンを押したときにアイテムを投擲する</li> <li>操作キャラクターのイラスト</li> <li>Textをスクリプト上から操作</li> <li>VECTORを利用し、キャラクターを追尾させる</li> <li>Sliderを利用し、体力バーを少しずつ減らす</li> <li>OnMouseを利用し、マウスオーバーしたときにテキストを変化させる</li> </ul> </li> <li>◆Git <ul style="list-style-type: none"> <li>機能実装ごとに更新</li> <li>問題が発生した時、過去のバージョンから復帰</li> <li>全メンバーの更新を管理</li> </ul> </li> </ul>	Win10	【ツール】 Unity Git  【言語】 C#	PG	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
---	---------------------	----	---	---	-------	---	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

スキルについて

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	Git	Gitの使用経験として、以下の例がございます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・3人程度のグループでのバージョン管理</li> <li>・masterブランチへ複数人のファイルを統合</li> <li>・masterブランチから新たなブランチを作成</li> </ul>	
8	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。 MySQLの経験がございます。 MySQLではCREATEを利用した新たなテーブルの作成や、UPDATEでのデータの更新。 JOINでテーブルを結合することによって同じ値を格納しているデータを結合することができます。 また、不用意にデータを更新してしまうことを考慮し、ビューを作成することで仮想テーブルを作成することが出来、実際のテーブルを見せないことによるセキュリティの確保を行いました。	

9	Linux	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。
10	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。
11	Typescript	Typescriptの使用経験として、以下の例がございます。 ・enumを用いて、キャラクターの現在モーションを管理 ・クラスとオブジェクト型を併用したキャラクターの管理
12	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。
13	JavaScript	Javascriptの使用経験として、以下の例がございます。 ・for文を用いて、規定回数の行動を行わせる処理。 ・continueを利用し、処理の途中で次のループへと移行する処理 ・breakを利用し、特定の条件が満たされた場合そこで処理を強制的に終わらせる処理 ・if文を用いて、入力された内容を条件と比較し、処理を分岐させる機能の作成。 ・while文を用いて、一定条件を達成するまで繰り返す処理。 ・switch文を用いて、ゲームが進行中かタイトルか、等の状態を管理する処理 ・動画配信サイトにおいて、ダウンロードを不可能にした動画を作成
14	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。 私はOnTimeメソッドを利用し、時間を指定してマクロを実行することができます。 また、Selectメソッドを利用してセルを選択することが出来ます。 事務の方々が一通一通送っていたメールを簡略化できないかと、自動メール配信システムを作成いたしました。 その際、メールの送信を早く実行しすぎることによってメールサーバーが落ちてしまうことが想定できますが、Application.Waitを利用することで実行を緩やかにし、サーバーへの負荷を軽減いたしました。
15	Java(研修)	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。
16	JSP(研修)	JSPの使用経験として、フォームの連携、サープレットの設定、入力フォームの設置をした経験がございます。
17	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。 私はInsertメソッドを利用してすでに存在するファイルを読み込んだ後、新たな書き込みをすることが出来ます。 また、if then elseを利用した条件分岐を作成することが出来ます。

18	C++	C++の使用経験として、ライブラリを使用した3Dのゲームの制作の経験がございます。また、クラス化や継承を利用したキャラクターやエネミーの作成の経験がございます。Fopen関数などを利用したファイルの操作の経験がございます。Overrideでの関数の上書きの経験がございます。If文やswitch文での条件分岐を使用していることがございます。Whileやdo while、for文での繰り返しの作成経験がございます。Enumでの列挙型を作成し、Swich文と併用していることがございます。配列を利用し、いくつもの数を利用することができます。
19	C#	C#の利用経験として、変数を利用してゲーム内のステータスを変化させるプログラムを制作した経験がございます。If文やswitch文での条件分岐を使用していることがございます。WhileやDo While、for文での繰り返しの作成経験がございます。Enumでの列挙型を作成し、Swich文と併用していることがございます。配列変数を利用することができます。UnityでC#を利用し、VECTOR3を使うことができます。関数を作成し、一定の処理をその関数を使うだけでよいようにした経験がございます。
21	PHP	PHPの使用経験として、テキストボックスに文字を入力し、ボタンをクリックすることでリストに登録でき、チェックボックスをクリックすることで登録された文字に斜線がはいる、といったTODOリストのサイト作成経験がございます。
22	VisualStudio	Visual Studioを使用したデバッグの経験がございます。ブレークポイントを利用し、不具合が発生した場所の変数をステップインやステップオーバーで確認することによって不具合がどのタイミングで発生しているか、を突き止めたことがございます。また、デバッグモードでの実行によりどのようなタイミングでメモリ使用量が増えているかを確認し、問題を修正したことがございます。
23	Unity	Unityの使用経験として、GameObject、GUI、アニメーション、テクスチャ、スクリプトの作成経験がございます。また、プレイヤーを追従するカメラや、ScriptableObjectによるアイテム管理、クラス継承を用いた複数の敵クラス作成、Unixを用いたイベント管理の経験がございます。

## 自己紹介

私は主に、HTML、CSS、PHPを使用し、サイトを作成した経験がございます。企業からの依頼で、サイトを制作した経験があります。C++、C#を使用し、ゲームを作成した経験がございます。どちらの言語でもベクトル計算を使った処理を実装することが可能です。行列を利用したベクトルの変形を行う事ができます。

事例としては、カメラの方向の角度を出し、キャラクターが前に進む時、カメラから見て正面にするようにいたしました。

また、Unityの使用経験がございます。Unityでは2Dと3Dの両方のゲームの製作経験がございます。Unityでは主に2Dのアクションを制作しました。壁と床の判別をすることができます。

私はOnTimeメソッドを利用し、時間を指定してマクロを実行することができます。

また、Selectメソッドを利用してセルを選択することができます。

事務の方々が一通一通送っており、一日に50件ほどしか送れなかったメールを簡略化し、時間短縮できないかと思い、自動メール配信システムを作成いたしました。

その際、メールの送信間隔が短く、はやすぎることでメールサーバーが落ちてしまいましたが、Application.Waitを利用することで実行を緩やかにし、サーバーへの負荷を軽減いたしました。

私はInsertメソッドを利用してすでに存在するファイルを読み込んだ後、新たな書き込みをすることが出来ます。

また、if then elseを利用した条件分岐を作成することが出来ます。

Visual Studioを使用したデバッグの経験がございます。

ブレークポイントを利用し、不具合が発生した場所の変数をステップインやステップオーバーで確認することによって不具合がどのタイミングで発生しているか、を突き止めたことがございます。

また、デバッグモードでの実行によりどのようなタイミングでメモリ使用量が増えているかを確認し、そこを修正したことがございます。

SQLで、INSERTを利用して、会社名、メールアドレス、担当者名等を追加いたしました。

また、DELETEやUPDATE、SELECTの利用もできます。

データベースではMySQLの経験がございます。

CREATEを利用した新たなテーブルの作成や、UPDATEでのデータの更新。

JOINでテーブルを結合することによって同じ値を格納しているデータを結合することができます。

また、不用意にデータを更新してしまうことを考慮し、ビューを作成することで仮想テーブルを作成することが出来、実際のテーブルを見せないことによるセキュリティの確保を行いました。

PowerPointやWordやExcelでの書類作成やデータ管理の経験がございます。

Photoshopを使用しての画像作成や加工をすることが得意です。

※期間が被っているのは、同時に並行で行ってまいりました。お客様のメールの返答がない場合、平行で行っています。