

Campus Mail

For all the students

FIT Fukuoka Institute of Technology
福岡工業大学

この件のお問い合わせは広報課へ
TEL : 092-606-0607
MAIL : kouhou@fit.ac.jp

掲示期間 2023-265
1月15日～2月1日

九州アプリチャレンジ・キャラバン 2023 コンテスト サイバーエージェント 賞（企業賞）受賞

12月2日（土）九州アプリチャレンジ・キャラバン 2023（チャレキャラ）が本学にて開催され、情報システム工学科3年の学生2名が作成した、ロボット相撲のイメージを体験できるアプリ「ロボット相撲アプリ」がサイバーエージェント賞（企業賞）を受賞しました。チャレキャラ（主催：九州アプリチャレンジ・キャラバン 2022 実行委員会、共催：福岡県 Ruby・コンテンツビジネス振興会議）は、エンジニアを目指す学生が挑戦できる場としてスタートしたアプリ開発イベントで、今年で10年目を迎え、今年度は本学の学生4名を含む15チームが参加しました。一歩先ゆく実践的なプログラミングスキルや問題解決能力を身につけたいと感じている学生のためのこのイベントは、7月から順次開催されるイベントを通じてアプリの企画・開発を進め、最終ゴールである12月のコンテストを目指すものです。その過程で、現役エンジニアを含む協賛企業のメンター陣が、断片的な知識を総合的な開発力に変えるための知恵を提供し、学生の成長をサポートしています。



受賞の様子

チーム名： まつくん リーダー（左）情報システム工学科3年 壬生 涼太さん（九州産業大学付属九州高校出身）

「ロボット相撲アプリ」

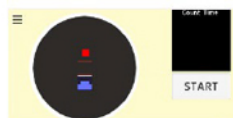
モノづくりセンターのロボット相撲プロジェクトで活動するメンバーが、あまり知られていないロボット相撲を気軽に楽しんでもらいたいと発案。需要が増加しているオンラインゲーム形式のアプリを開発した。

アプリの開発

- ▶ オンラインゲームといわずにゲーム開発未経験者2人でゲームを作成
- ▶ 最初はJavaを使ってゲームを作るとしたがオンラインゲームのサーバーの作り方がわからず、挫折し、Unityに変更
- ▶ Unityの経験はメンバーの2人とも経験がなくUnityに関する知識も何も無い状態からのスタート

アプリの概要（オフラインモード）

- ▶ 障害物を外に押し出してタイムアタックが出来る
- ▶ 一人でも操作練習が可能



アプリの概要（オンラインモード）

- ▶ リアルタイム対戦
- ▶ ルームチャット機能

