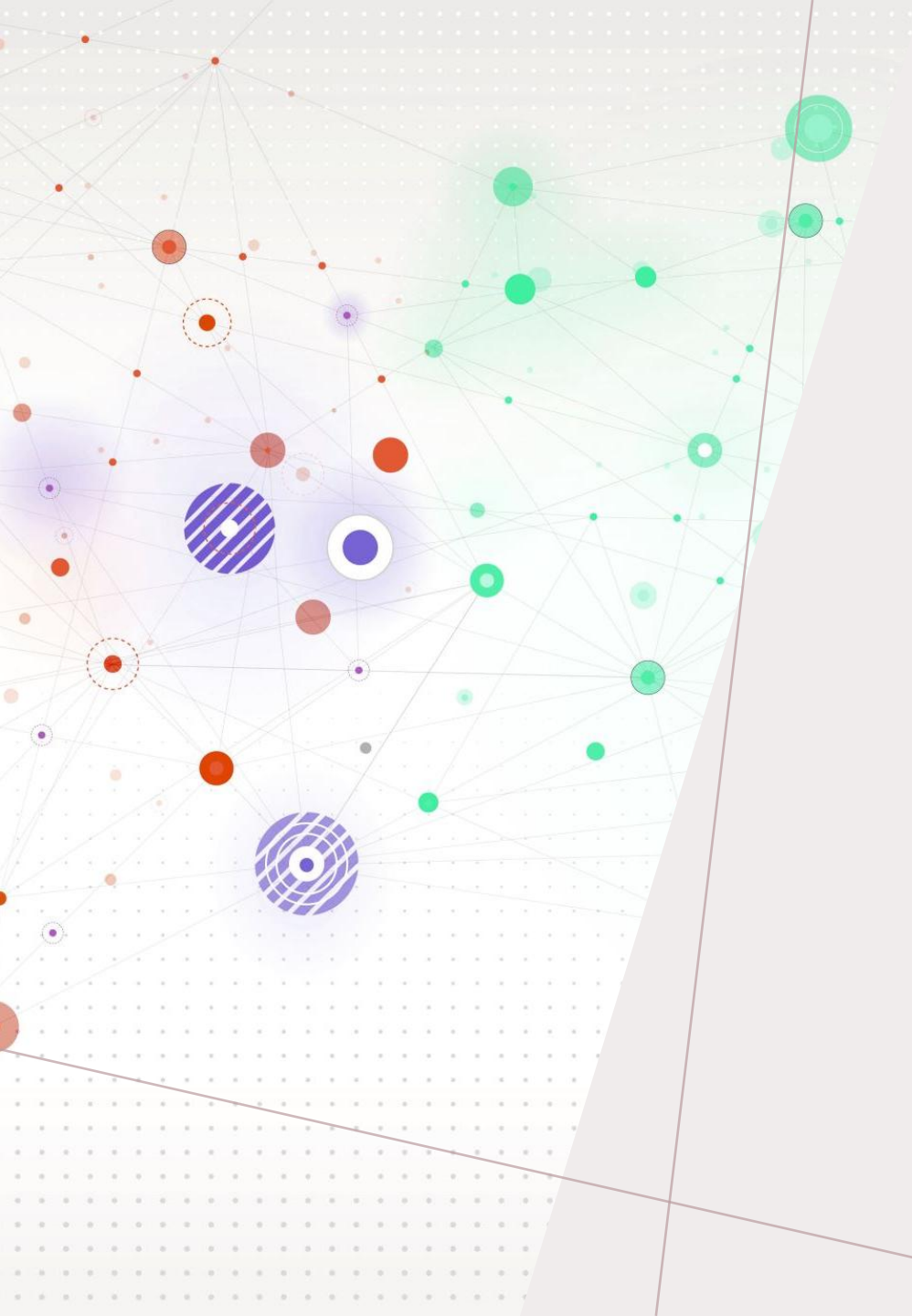




みちびきを利用した 災害アプリ開発で 学んだこと

第1回 LT会

情報システム科 久保田雄貴

自己紹介

情報システム科2年

得意科目：Linux

趣味：ゲーム、読書

みちびきとは？

日本が構築・運用している準天頂衛星システム（QZSS）の愛称

人工衛星を使って現在地を高精度に特定する「衛星測位システム（日本版GPS）」のこと

スマートフォンやカーナビのナビゲーション機能や自動運転などの幅広い分野で活用されている。

参加した災害アプリ開発

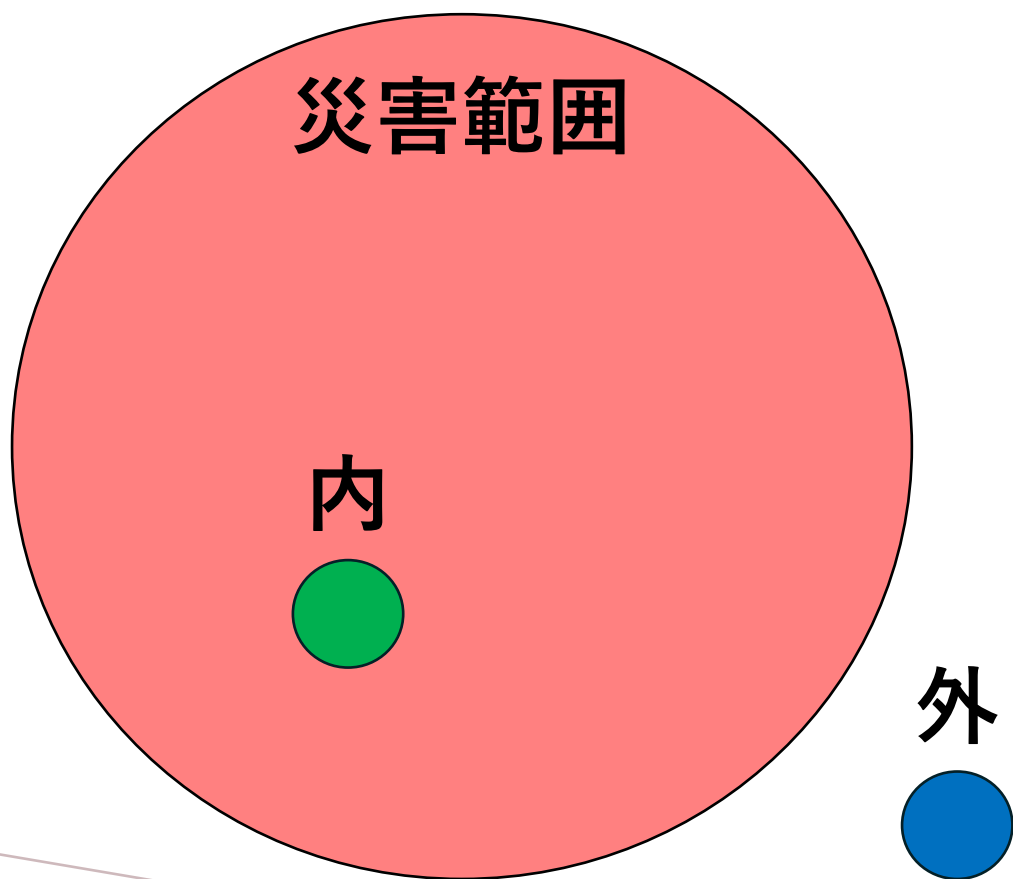
利用者の現在地が災害範囲の中か外かを判定

利用者が災害範囲の中にいる、または範囲内に入ると警報が鳴り、範囲外にいる、または外に出ると警報は鳴らない。

災害範囲の中にいる場合は、避難すべき場所をアプリ上に表示する。

この流れのうち、
私は「範囲を判定」の
部分を担当

自分が担当した「内外判定」



現在地が災害範囲に入っている

内

災害範囲から出ている

外

位置と範囲を比べて、画面表示につなげる判定部分を実装しました。

開発中に大変だったこと

当初は3人で担当する予定



判定の開発は自分が中心と
なって進めることに

参加後、短期間で仕様を理解しながら
実装と確認を進める必要がありました。

どうやって乗り越えたか

①自分で調べる

②先生や先輩に相談

③アドバイスをもとに
修正

④開発・動作確認

一人で抱え込まずに、積極的に先生や先輩に相談して開発を進めていきました

制作を通して学んだこと

技術

- ・ 位置情報の捉え方や内外判定の考え方
- ・ Javaを使った実装方法やスマートフォンアプリ開発の流れ

開発

- ・ 調べながら試行錯誤して開発していく力

チーム

- ・ 困ったときに一人で抱え込まずに相談することの大切さ

出来なかったことを、相談しながら形にするこの経験になりました。

まとめ

チーム制作は技術力だけでなく、チームで協力して相談しながらみんなで開発していくことが大切ということが分かった。



今後のチーム制作では一人で抱え込まずに積極的にアドバイスをもらったり、開発を進めていきたい。

ご清聴ありがとうございました！