

平成 2 2 年度 U-20 プログラミング・コンテスト入選作品

平成22年度 U-20 プログラミング・コンテスト入選作品の表彰（計10件）

【個人部門】

作品名	制作者	作品概要と入選理由
KNOWALL LIBRARY 2.0	米山 哲平 京都コンピュータ学院 2回生	リアルタイムにダイナミックで美しいゲームを簡単にプログラミングできる3Dゲーム開発支援ライブラリ。 応募作品中数少ないミドルウェア作品であり、ライブラリの作成に挑戦する姿勢に意識の高さが伺える。物理エンジンをゼロから開発し、かつOSの標準機能以外に依存しないようにするなど高い技量を持ち、完成度の高い作品に仕上がっている。
カーレース	木下 拓己 愛知県高浜市立高浜中学校 2年	15分の休み時間にみんなで遊ぶことを目的とした最大4人対戦のカーレースゲーム。 一見シンプルな対戦型カーレースゲームだが、多数のコース設定が可能であり、オプションで対戦相手に攻撃が可能であるなど、ゲーム性を高める工夫が実装されており、若干13歳にして、HSP (HOT SOUP PROCESSOR) で2500行を超えるプログラムできちんと遊べる作品に仕上げている点が評価できる。将来性を感じさせる作品であり、技術面、芸術面の今後の成長が期待できる。
GeoJapanesis	河田 智明 名古屋市立向陽高等学校 普通科2年	オフラインでも閲覧可能な軽量かつフリーのMac向けの地図閲覧ソフトウェア。 独自のデータ形式、データベースにより地図の軽量化、処理の高速化を実現しており、ユーザーインターフェイスにも十分な配慮が見られる作品となっている。

作品名	制作者	作品概要と入選理由
Vis-LiTer	下村 祥生 京都市立堀川高等学校 自然探求科 3年	<p>操作方法の習得が容易でなく、練習する機会の少ない母校の講堂舞台の照明装置をPC上で誰でも練習できるように作成した照明装置シミュレータ。</p> <p>日常の中の疑問点や問題提起の解決方法としてソフトウェアの活用を考え、実現している意欲作。発想がすばらしく、また操作盤をリアルに表現し、RGBのデータ合成を上手く活用し照明の微妙な変化をよく再現できており実用性の高い作品である。</p>
PICエミュレータ PiQ	石岡 匠也 岡山県立岡山工業高等学校 情報技術科 2年	<p>高校でのPICトレーニングボードを活用した制御実習を簡単かつ効率的に実現できるツール。</p> <p>構文解析機能やPICプログラムをインタプリタ形式でシミュレーションする機能を実装したツールをVisual C で開発しており、有用性の高い作品に仕上がっている。制作目的・利用シーンを的確に捉え、機能の明確な割り切りと直感的な動作を実現している点が高く評価できる。</p>
スクリーン キーボードエディタ	笹木 信吾 宮城県工業高等学校 情報技術科 3年	<p>「あらゆる人がキーボード入力を簡単に行えるソフトウェア」をテーマに制作した、マウス操作のみで文字入力ができるカスタマイズ可能なスクリーンキーボード。</p> <p>一貫して使う人を想定して作られている作品。文字列の割り当てや、インターフェースの切り替え（表示の切り替え）のタイミングも細かく制御できる等、スクリーンキーボードを自由にカスタマイズができる点など有用性が高く評価できる。</p>

【団体部門】

作品名	制作者	作品概要と入選理由
FAL(深谷エアライン)システム	<p>「FALチーム」 埼玉県立深谷商業高等学校 専攻科 情報システム 2年 筒井 真司 / 加藤 拓磨 / 夏神 裕志 / 下村 和之</p>	<p>専攻科の終了研究として制作した架空の航空チケット予約システム。 架空の設定にも関わらず、業務分析に注力して完成度の高いwebシステムに仕上がっている。 世の中で使われている実用性の高いシステムの構築に挑戦し、完成まで至った点が高く評価出来る。</p>
TreisPyles	<p>「EndlessNEET's」 学校法人新潟総合学院新潟コンピュータ専門学校 ゲームクリエイター科 2年 酒井 凌 / 斉藤 優作</p>	<p>仲間と協力して行うゲートボール風ゲーム。 今年度応募されたゲーム作品のうち、数少ない3D作品であり、アニメーションの動きもスムーズな仕上がりとなっている。協力してゲームを進めるデザインなどエンターテインメント性が高く、独創性に優れた作品。</p>
ULO(Unidentified Launch Object)	<p>「my.t」 学校法人新潟総合学院新潟コンピュータ専門学校 システム科2年 丸山 秀太 / 吉井 洋也 / 外山 隼人</p>	<p>SF映画に出てくるコンピュータのようなインターフェースで操作ができるよう、デザイン性を重視したプログラムランチャー。 インターフェース、操作性の面でもよくデザインされており、音とアニメーションの同期など遊び心のある作品。実用性の高い仕上がりとなっている。</p>
擬似言語シミュレータ SARA	<p>「SARA制作委員会」 東京電機大学1年 三村 聡志 双葉電子工業株式会社 武田 優也</p>	<p>基本情報技術者試験の学習向けに擬似言語を実行出来るシステム。 ソフトウェアの制作目的も明確で、教育的にも利用価値の高い作品に仕上がっている。ソートやスタックの説明など、マニュアルが充実しており、ユーザの使いやすさを考慮した点も評価できる。</p>

