

特集1

P20

新人プログラマもベテランも!

現場で役立つ 7つの常識

ソフトウェア開発の現場では、様々な知識が求められます。学校で習わなかったこともたくさん…。知らない用語が飛び交っていると、不安になりますね! そこでこの特集では、開発現場に早く溶け込むための「7つの常識」を紹介します。基本から実践まで、現場に必須のノウハウを身に付けて、即戦力になるプログラマを目指してください!

▶株式会社クロノス WINGSプロジェクト 武部 健一



特集2

P50

3Dモデルが動く!
アプリも作れる!

ユニティちゃんで遊ぼう!

「Unity」は、専門的な知識を持っていない人でも手軽に3Dを使ったゲームやアプリを作れる統合開発環境です。そして、「初心者にもUnityを楽しんで使ってほしい」という思いを込めて、Unity Technologies Japanが無料公開しているのが、元気な女の子の3Dモデル「ユニティちゃん」です。この特集では、Unityとユニティちゃんを使って、オリジナルの拡張現実 (AR) アプリを作ります。Unityやユニティちゃんのデータは、特別付録DVDに入っているの、すぐに使えます!

▶小林 信行 (Unity Technologies Japan)

山村 達彦 (Unity Technologies Japan) 大森 敏行



特集3

P80

徹底図解!

「3Dプリンター」 データ作成入門

3Dデータを基に立体を出力する「3Dプリンター」。最近では10万円を切る製品も登場し、より身近になっています。3Dプリンターを持っていない場合でも、インターネット経由で出力を依頼できる3Dプリントサービスが利用できます。本特集では、3Dプリントに必要な「3Dデータ」を作成する手順を、無償のツールを使いながら、ステップ・バイ・ステップで解説します。

▶平本 知樹



特別レポート

P6 iOSアプリ開発に新たな選択肢
米Appleが新言語
「Swift」を発表

▶安藤 正芳



P8 海外のメイカー・ムーブメントを体感
「Maker Faire Taipei 2014」
レポート

▶中澤 慧

連載

- P10 ハードウェア入門
ラズベリーパイで遊ぼう
第5回 携帯ゲーム機を作る (後編)
▶松原 拓也
- P90 楽しんで学ぶ! Java入門教室
第2回 FXMLでメニューとカスタムダイアログ
▶原田 英生
- P102 HTML5でゲームを作ろう!
第9回 神経衰弱を作る
▶クジラ飛行機
- P108 実践! 最新Androidプログラミング
第3回 歩数計を作って「センサーパッチング」を試す
▶山下 武志
- P115 Web API活用入門
第3回 Googleマップでルート検索、詳細な「道案内」も表示
▶葉師寺 国安
- P120 ソフトウェア芸人矢沢の
「オモシロ」アルゴリズム&テクニック
第3回 探索や整列を効率化する「番兵」を活用しよう
▶矢沢 久雄
- P124 Excel VBA 徹底活用術
第7回 「SelectedSheets」で複数シートをまとめて処理
▶田中 雄二
- P128 マンガで学ぼう!
ワタシにも作れるAndroidアプリ
第8回 パッケージとクラスの関係を知る
▶作画: 森マサコ
- P134 JavaScriptの奇妙な冒険
今回のテーマ GUIアプリには欠かせないイベント処理
▶kikaineko

- P140 あなたは正解にたどり着けるか?
至極のJavaクイズ
▶櫻庭 祐一 (JJUG)
- P142 Lispの世界をのぞいてみよう
第5回 謎のラムダ教
▶大森 敏行
- P19 Office用アプリ開発コンテスト 結果発表
- P144 プレゼント
- P145 Developer's Talk
- P146 次号予告

特別付録DVD-ROM

ソフト&データ収録ですぐに使える!
ユニティちゃんで遊ぼう!



ご注意 本誌に掲載しているサンプルプログラムの著作権はすべて各記事の筆者が所有しています。筆者および日経BP社の承諾なしに、プログラムを配布あるいは販売することはできません。掲載プログラムは、あくまで記事を補足するためのものですから、実際の動作は保証していません。一部の記事は、サンプルプログラムを本誌Webサイトからダウンロードできます。