

英単語タイピングソフトの研究

情報班：里村 綾一 高藤 早希 文野 梨奈
共同研究者：川村 樹 北口 真優 清水 那音也

1. はじめに

私たちがいつも勉強している『システム英単語』を使って、英単語を覚えつつタイピングを早く打てるような、タイピングソフトを作ることにした。その際、完成させるタイピングソフトは「英単語を楽しく覚えよう」を目的にして、研究を進めていった。

2. 研究過程

(1) ソフトの設定決め

班員みんなで相談し、出題する問題の内容や出題形式、問題数などのソフトを作る上で基礎となる事柄を決める。

(2) データ入力

『システム英単語』の見出し語、カッコ抜きにしたミニマル・フレーズと、その日本語訳を整理分割し、エクセルに打ち込んだ。

(3) プログラムの作成

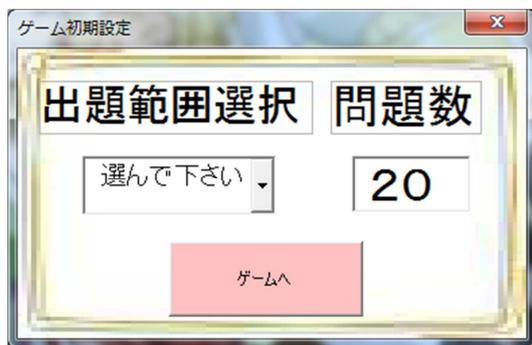
実際にソフトとして動かすために、プログラムを作成していく。ここではMicrosoftのアプリケーションに対応したVBAという言語を用いて行った。

(4) 検証

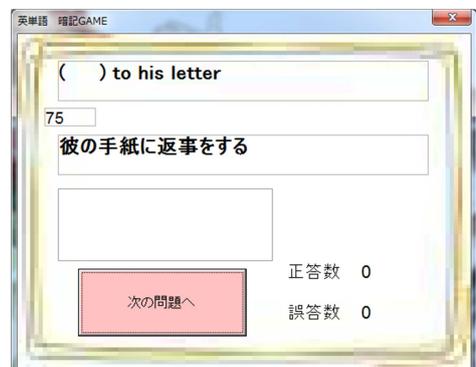
データのミス入力、プログラムの誤作動やバグなどの不具合がないか確認を行った。

3. 結果と考察

(図 1)



(図 2)



(図 3)



(図 4)



先に出題範囲と問題数を指定して、英単語テストをスタートする(図 1、図 2)。問題が出題されるので、その問題を解答していき、その答えが正解の場合には、正解と表示されて次の問題が出題される。また不正解の場合には、正しい答えが表示され、次の問題に移る(図 3、図 4)。最後に正答数と誤答数が表示され英単語テストが終了する。

まだ改善の余地はあるが、当初の「英単語を楽しく覚えよう」という目的を達成することができ、使いやすく実用的なタイピングソフトを開発することができた。

4. まとめ

研究開始当初は、プログラミングについての知識がない状態でこの研究をスタートさせたので、ゲームを動かす仕組みなども全くわからなかったが、一年を通して研究する間に、プログラミングの基礎を知ることができた。研究を通して私たちの周りのあらゆるものに利用されている技術の一部を学んだことは、大変貴重な体験となった。このことをこれからの生活にぜひ活かしていきたい。

5. 参考文献ならびに参考 Web ページ

- ・刀祢雅彦、霜康司(2010)「システム英単語 Ver.2」駿台文庫 359pp
- ・七條達弘、渡辺健(2002)「やさしくわかる Excel VBA プログラミング」SOFTBANK Publishing 304pp
- ・エクスメディア(1999)「EXCEL 97 VBA for WINDOWS 95 SUPER MASTER」エクスメディア 491pp
- ・近藤伸矢、谷孝一、武藤玄、USA【うさ】、影斬(2011)「EXCEL VBA アクションゲーム作成入門」インプレスジャパン 322pp
- ・「Excel Gamer-Shadow Slash」
<http://shadowslasheizan.blog114.fc2.com/> (2012/10/25 アクセス)