

# 効率的に予定を組みたい！！

～より正確な引き継ぎに向けて～

順天高校由良優貴

## 概要

私は日々の生活の中で、同じような予定を繰り返し入力する手間に不便さを感じていました。特に学校生活では、毎年繰り返される行事の企画において、あらかじめ決まった予定の流れが存在します。そこで、これらの予定を一から作り直すことなく再利用できるカレンダーを作成し、行事の準備や計画をより簡単に立てられるようにすることを目標に探究を進めています。また、前年度の活動記録をそのまま使うだけでなく、必要に応じて編集することで、昨年度の取り組みを参考にしながら今年度の予定を効率的に作成できるようにしています。このシステムは、「データ記録ページ」と「カレンダー」の2つのページで構成されており、簡単なボタン操作で切り替えることができます。

## 目的

イベントの入力や確認ができるカレンダーの作成をし、入力された一連の予定をまとめてコピーしたりタグ付けしたりできるようにする。またそれらを次回の日程にそのまま呼び出せるようにする。

## 開発環境

環境

- Unity ver6000.2.8f1
- Visual Studio Code



言語

C#

## 方法

手順

### ①カレンダーの作成

#### (1) 日付セルの作成

日付を表示するオブジェクト、予定を表示するオブジェクトで一つの日付ボックスを作っている。

これを31個設置し月毎の日数を計算した上で必要な数表示する。

#### (2) 月毎のカレンダーの生成

前後の月に切り替わるように設置したボタンを利用して月の切り替えをする。

#### (3) 予定の有無の切り替え

日付をクリックすることで予定の有無を変更できる。

#### (4) 日付の選択

日付選択モードに移行することで日付を選択でき、予定の有無の切り替えと競合しないようにしている。

#### (5) 予定をタグ付け

#### (6) タグ付けした予定を呼び出し

## 利用方法

### 例) 体育祭①

- 6/1 審判事前練習
- 6/2 競技事前練習
- 6/3 休み
- 6/4 休み
- 6/5 物資運搬
- 6/6 テント設営
- 6/7 中等部本番
- 6/8 高等部本番
- 6/9 片付け

### 例) 体育祭②

- x/a 審判事前練習
- x/b 競技事前練習
- x/c 休み
- x/d 休み
- x/e 物資運搬
- x/f テント設営
- x/g 中等部本番
- x/h 高等部本番
- x/i 片付け



## 今後の展望

方法の(5)から(6)を実装することが目標で将来的には実際に生徒会活動や行事の運営に用いていきたいと考えている。

また、学習時間の記録や活動内容の記録をより細かく入力するシステムに変えれば、学習などの場面でも受験を経験した生徒がどのように勉強して受験を乗り越えたかを示すことができ、さまざまな利用方法が考えられる。