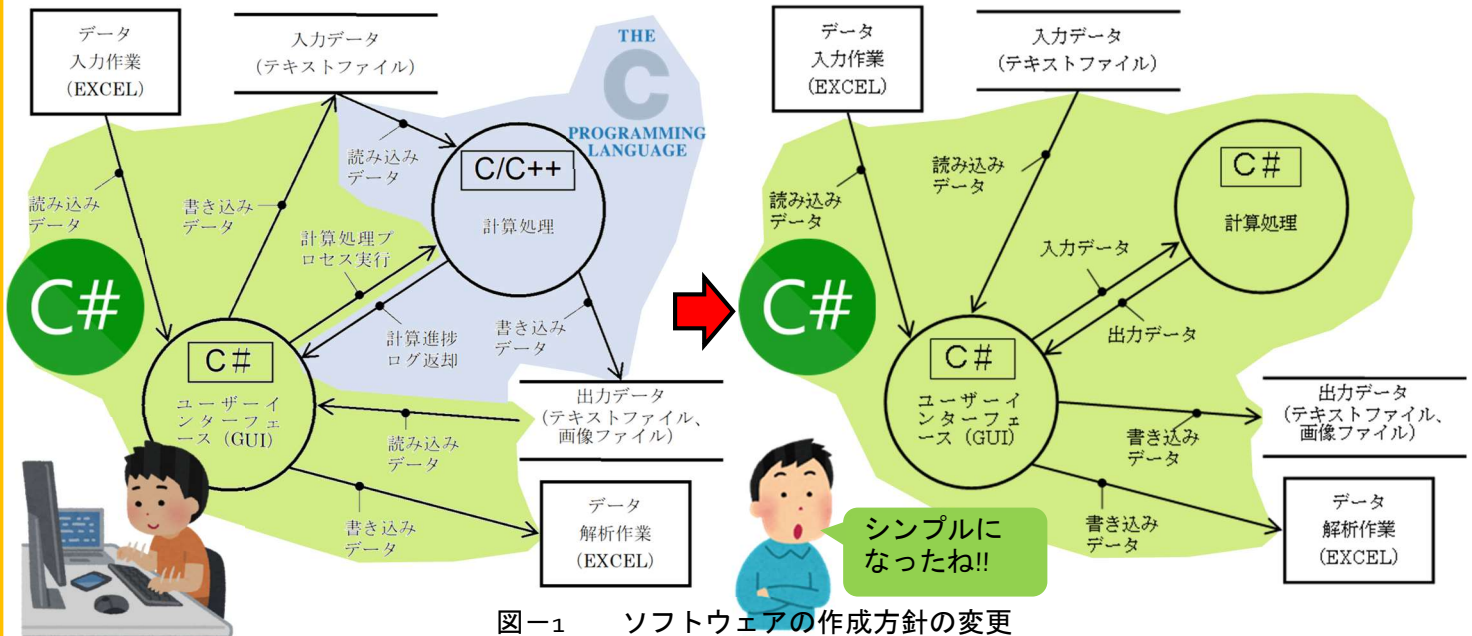




今後のソフトウェアの作成方針



これまでのソフトウェアの作成方針は計算処理を C/C++、GUI を C#としていました。C#は計算処理の入力データ作成、データ出力や計算処理の開始など計算処理を除いたユーザー関連の作業のみを担っていました。これは、計算処理の速度において C/C++が秀でているためです。土砂移動シミュレーション計算などでは必然の選択だったわけです。しかし、今年から設計支援ツール等のアプリの作成を踏まえ、計算処理を含むすべてのプログラミングを C#により行うこととします。設計支援アプリ等は計算処理の負荷は少ないのですが、データのやり取りが複雑なため、以前のような方針では不都合を生じてきました。基本構造検討アプリ (BasicStructure) や一般図作成アプリ (StructuralDrawing++) は、この考えで作成しました。C#には、非同期処理 (一つの処理が終わる前に別な処理を行う機能) など、これまでのアプリの開発では使用していない機能もあるので、今後、活用していきたいと考えています。

コラム

C#はどんなプログラミング言語?

C#は、マイクロソフト社のソフトウェアエンジニア、アンダース・ヘルスバーグ氏を中心として 2000 年ごろ開発された新しいプログラミング言語です。C#は Windows 上で動作するアプリを効率よく作成できるように開発されました。文法規則は、C/C++の特徴を踏襲しており、C/C++を学んだ方にはなじみやすくなっています。C#はデスクトップアプリをはじめ、web アプリ (MSN, Bing など)、スマホアプリ、ゲームソフト開発などに多く活用されています。

Office.bit では、今後、C#によるアプリの開発にシフトしていこうと考えています。また、C#を実践的に学ぶようなテキストの作成などにも取り組んでいきたいと考えています。

編集後記

落葉の候

秋も深まり、寒さも身に染みる季節となりました。皆様には、お変わりございませんでしょうか? アプリの開発を続けていると、あの時はこうしておけばよかったと思うことが多々あります(^_^また、ツールの開発に加え、砂防に関する専門技術との関連なども注意深く考えて、アプリの使いやすさや技術の向上に役立てる工夫をしていきたいと考えている今日この頃です(^_^♪今後ともどうぞよろしく申し上げます m(_)_m

代表 宮崎 知与



技術士 (建設部門) 登録事務所

Office.bit (オフィス・ビット)

〒066-0052 千歳市文京 5 丁目 3-2

☎090-7583-3062

Email : miyazaki.co.jp.since2019@gmail.com

Website : <https://online-bit.com/>