



# 趣味ではじめる アプリ開発記

[apptross.com](http://apptross.com)

Apptross

## はじめに

最近、アプリ開発のコンテストが増え、盛り上がってきています。趣味でアプリを開発する人もいないのでしょうか。私たちも本業ではない、趣味でのアプリ開発を2012年から約3年間行ってきました。メンバーは学生の時にインターンシップで偶然同じ会社になった2人です。社会人になってから、飲み会でアプリ開発の話で盛り上がったことをきっかけに、一緒にアプリ開発を行うようになりました。

趣味でのアプリ開発では、本業で行う場合とはまた違う苦労が出てきます。例えば、私たちは最初、共同で開発する場合の場所も定まりませんでしたし、何を作るのかも決まっていなかった。その他にも、共同で開発する上で、普段から頻繁に会うことができない中で、コミュニケーションをどのようにとるのか、資料の共有をどうするのか、コードの管理をどうするのかなど、課題は山積みでした。これらの問題を、手探りで、よりよいと思う方法を探しながら、ここまで開発してきました。

今回、ある程度の機能がまとまったバージョンをリリースしたことをきっかけに、今までの活動を振り返りまとめたいと思い、本にまとめることにしました。開発場所の参考情報という非常に些細なことから、コードのリファクタリング方法という技術的な内容まで取り留めなく記載しています。これから、趣味でアプリを開発しようと考えている方々に、少しでも参考になれば幸いです。

## Apptrossについて

私たちはApptrossというチーム名でOwnLibraryという書籍管理アプリの開発を行っています。また、アプリ開発コンテストに参加したこともあります。本書で記載する内容は、主にOwnLibraryアプリの開発で培ったことに関するものです。詳しくは「OwnLibraryについて」の章をご覧ください。

## 対象の読者

本書では、これから趣味でアプリを開発しようと考えている方を対象に記述しています。内容も技術的に難しいところは少ないため、アプリ開発自体がはじめてというような方にも参考になると思います。また、私たちは無料で使えるWebサービスを活用しながらアプリを開発していますから、お金を掛けずに仲間同士でアプリ開発を始めようとしている学生にも参考になるのではと思います。

## 本書の構成

本書の前半では、技術色が薄い表面的な内容を先に記載しています。例えば、開発を行う上で使用している環境やサービスについて、複数人で開発を行う場合の役割分担の仕方についてなどです。

本書の後半にいくほど、技術的な内容がメインになります。具体的には、OwnLibraryの実装の内部構成についてや、リファクタリングへの取り組みなどについて記載しています。

## 各章の担当

本書は、尚見（なおみ）と棚谷（たなや）の2人で執筆しました。各章の最後に、主担当の名前を記載しています。

## 謝辞

本書を手にとってくれたあなたに感謝します。もし、本書について私たちにお聞きしたいことなどができた場合、「[info@apptross.com](mailto:info@apptross.com)」までご連絡ください。

Sample

# 目次

はじめに	1
1 OwnLibraryのご紹介	4
2 何を作るかの決め方	6
3 開発を続けるために重要なこと	8
4 ミーティング・開発作業の場所	10
5 アプリ開発コンテスト	12
6 情報共有方法について	16
7 バージョン管理	18
8 実装までの開発の流れ	19
9 役割分担について	23
10 サーバを準備する	25
11 アプリデザインについて	27
12 ウェブサイトについて	28
13 リファクタリングについて	30
14 振り返りの方法について	31
おわりに	33
Apptrossメンバ・著者ご紹介	34

## おわりに

本書では私たちの3年間の活動を振り返りました。どんなアプリを作ろうか決めるところから、環境を整えて役割を分担して、振り返るところまでをまとめました。趣味としてのアプリ開発に少しでも興味を持っていただけたら嬉しく思います。

私たちはこれからもOwnLibraryをはじめとするアプリ開発に取り組んでいきます。活動を通じて知見がたまったら、また本を作りたいと思っています。ぜひ、最新情報はWebサイトをチェックしてください。

<http://apptross.com/>

本書を手にとって頂きありがとうございました。

2015年8月14日  
Apptross

Sample