

遊びながらコンピュータの基礎を学べる“動く参考書”アプリ
『トライビットシリーズ』第4弾
「トライビットポインタ」配信開始
～コンピュータの脳であるCPU動作をアニメーションで「見える化」～

株式会社ハイマックス（本社：神奈川県横浜市、代表取締役社長：中島 太、以下：ハイマックス）は、遊びながらコンピュータの基礎を学ぶことができる動く参考書アプリ『トライビットシリーズ』の第4弾として「トライビットポインタ」の配信を2018年3月30日（金）より開始いたします。



「トライビットポインタ」：https://www.himacs.jp/sp/app/trybit_pointer/

iOS版：<https://itunes.apple.com/jp/app/trybit-pointer/id1335934174>

Android版：<https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.himacs.smartapp.trybitpointer>

「トライビットポインタ」とは一筆書きパズルでCPUとメモリ動作を体験

コンピュータはどうやって動いているのか？「トライビットポインタ」は、コンピュータの頭脳であるCPUの動作をアニメーションで見て遊んで理解する一筆書きパズルゲームです。遊びながらコンピュータの基礎を学ぶことができます。当社が行う新人教育で論理的思考力の育成のために実施する内容をさらにシンプルにわかりやすくいたしました。

当社は2006年より、論理的思考力の育成のため新人教育に機械語実習を取り入れています。その内容をさらにわかりやすく、学生向けにアプリ化しました。コンピュータの基本的かつ重要なトピックを対象に1レベル毎に4つのゲームステージ、合計80のステージを用意。プログラミング未経験者はもちろん、C言語やJavaの経験者でも役立つ知識を得ることができます。



はじめの説明画面

【本件に関する報道関係者様からのお問い合わせ先】

株式会社ハイマックス 営業本部新規事業推進室 伊藤篤史
TEL : 045-222-2756 E-Mail : himacs-smartapp@himacs.co.jp

CPU はどのようにプログラムを動かしているのか。ポインタとは何か。CPU の動作原理はコンピュータの基本であり、これを理解することでプログラミングなど様々な知識の吸収が容易になります。逆に基本を知らずに勉強すると、丸暗記が主体になり勉強が苦しくなってしまいます。学校の授業や解説書で CPU の理解が難しいのは、その動き方が紙面では表現しにくいからです。このアプリは一筆書きの軽快さでプログラミングの手間を省き、また CPU 動作の様子をアニメーションで「見える化」したことで、動作イメージを瞬時に理解できるようにしています。そのため、パズルを進めていくうちに、自然とコンピュータの動きが頭に入っていきます。現在、コンピュータ関連の勉強をしている学生の方だけでなく C 言語のポインタで悩んでいる方にはもちろん、プログラミングの知識がなくても楽しめます。

<ゲーム画面>

このアプリは一見バラバラに並んでいる機械語命令の順番を、一筆書きの要領で決めてゆき、正しいプログラムにするパズルです。パズルは様々な重要トピック毎にレベルを分類。1レベル毎に4つのゲームステージ、合計80のステージがあります。またゲームでは説明しきれない重要トピックを、24の解説にまとめました。段階を追って少しずつレベルアップを可能にしました。



パズル (初級)



パズル (穴埋め問題)



説明画面 (ポインタレジスタ)



エラーダイアログ

CPU は機械語で動きます。マシン語やアセンブリ言語とも呼ばれます。難しそうに聞こえますが、一般的なプログラミング言語より、できることが少ないので非常にシンプルです。このアプリは架空の 8 ビット CPU を題材として、さらに CPU 仕様をシンプルにしました。単純なことしかできない CPU が、どうやってコンピュータを動かしているのか？ガイド役のビットロボの説明を受けながら、少しずつ納得感を味わってください。シンプルな機械語を組み合わせて、様々な動作を作り出しましょう！

【本件に関する報道関係者様からのお問い合わせ先】

株式会社ハイマックス 営業本部新規事業推進室 伊藤篤史

TEL : 045-222-2756 E-Mail : himacs-smartapp@himacs.co.jp

2020 年度プログラミング教育必修化を視野に開発！お子様の教育にオススメ！

『トライビットシリーズ』は、コンピュータの世界で必要となってくる知識について、パズルを解きながら楽しく学ぶことができるアプリです。

世界はいま、AI(人工知能)、ロボット、IoT(モノのインターネット)の拡大により、社会・仕事・家庭の仕組み・サイクルが大きく変化しています。この急速な変化に対応すべく文部科学省は、小学校で「プログラミング教育」を必修化させることを決定。また、日本のみならず、先進諸国ではプログラミング教育を初等教育の段階で導入する機運が高まっております。

当社では、“分かりやすく楽しみながら、理解を深める”ことにフォーカスした教育アプリをリリースしております。コンピュータの基礎を学びたいお子様をはじめ、エンジニアを目指す学生の教育学習や大人の頭の体操としても最適な内容です。今後も教育アプリの開発を通じて、情報化社会の未来を担う IT 人材の育成に貢献してまいります。



トライビット



トライビットロジック



トライビットラン



トライビットポインタ

【「トライビットポインタ」概要】

タイトル：トライビットポインタ

カテゴリ：教育

iOS 版：<https://itunes.apple.com/jp/app/trybit-pointer/id1335934174>

Android 版：<https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.himacs.smartapp.trybitpointer>

価格：600 円

公式サイト：https://www.himacs.jp/sp/app/trybit_pointer/

【会社概要】

株式会社ハイマックス

設立 1976 年 5 月 21 日

本社所在地 神奈川県横浜市中区本町 2-22 京阪横浜ビル 7F

資本金 6 億 8,904 万円

代表取締役社長 中島 太 (なかじま つよし)

事業内容 コンピュータ・ソフトウェアのシステムの企画立案～製造～メンテナンス

【本件に関する報道関係者様からのお問い合わせ先】

株式会社ハイマックス 営業本部新規事業推進室 伊藤篤史

TEL : 045-222-2756 E-Mail : himacs-smartapp@himacs.co.jp