

	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月
パラメータの測定	摩擦係数の測定	反発係数の測定						
unityの利用			物体の作成	実際にボールを動かシミュレーションする	実際にボールを動かシミュレーションする	データ収集		
計算式の作成		三次元空間への移行開始				データ収集		
論文作成						開始		終了