

刊行に寄せて

私たちが2008年にRaspberry Pi財団を設立してRaspberry Piの開発に着手したときは、Raspberry Piをソフトウェア開発のためのプラットフォームとして捉えていました。それから10年後の2018年に教育分野での主な利用事例は何かと聞かれていたら、おそらく私はゲーム開発を挙げたでしょう。ゲーム開発は、1980年代後半に私がコンピュータの世界に足を踏み入れたきっかけだったからです。

最初のRaspberry Piを発売してからの6年間で、私たちの小さな教育用コンピュータを取り巻くコミュニティは、信じられないほど成長しました。私たちは、世界中の子どもや大人がRaspberry Piを使って工学技術を学んでいるのを見てきました。3,000を超える若者のチームが開発したプログラムが稼働する2台のRaspberry Piを、国際宇宙ステーションに送ったこともあります。さらに、私たちが無償提供している教育リソースのライブラリを使った説得力のある授業を実施するために、何千人もの教育者を養成しました。

これらはすべて驚きでしたが、私が最も驚いたのは、フィジカルコンピューティングプロジェクトの人気でした。フィジカルコンピューティングは、コードを書くだけでなく、コードを通じて現実世界を感じ、制御し、相互作用する手法の一つです。スプライトが画面上を動き回るのも素晴らしいけれど、物理的なモノが部屋中を動き回るのはもっと素晴らしいことです。私の同僚であるピート・ローマス（Pete Lomas）の強い勧めでRaspberry Piに搭載した40ピンのGPIOコネクタは、基板上で一番便利な機能を提供することが多方面で証明されています。

プラットフォームの良し悪しは、それを解説する文書の善し悪しに大きく左右されます。多くの初心者にとって、フィジカルコンピューティングを学ぶ過程は、気が遠くなる長い道のりに見えるかもしれませんが、本書はこの心踊る分野を、一番簡単な入出力を構成するところからスタートし、次にロボットをリモコンで動かし、ついには地面に引いた線をたどったりモノを追いかけたりと自律的に動作するロボットをつくり上げるところまで、やさしく紹介しています。

20年後もしくは30年後に、BBC Microやコモドール社のAmigaに私が抱いているのと同じような愛情を持ってRaspberry Piを振り返っ



てくれる人たちが少なからずいることが、私の願いです。願いが実現したとき、それらの人の中には、このプラットフォームを最大限に活用する方法を示してくれた本書に感謝する人が、きっといることでしょう。

2018 年 4 月 ケンブリッジにて

Dr. エベン・アプトン

大英帝国勲章(司令官)/王立工学アカデミーフェロー

Raspberry Pi (Trading) Ltd. CEO