1. システム名称

「通知 de 勉強」

1. システム概要
   1. ターゲットユーザー
2. 年齢

10~40代を予定

1. 性格

試験には合格したい。

でも勉強はしたくないし、やる気も起きない。

そのような優柔不断な性格がメインの対象ではあるが、そこだけに対象を絞らず、幅広い性格をサポートする。

1. 職業

学生から社会人まで幅広く対象にする。

1. デジタルリテラシー

日常的にLINEを活用できる程度にはスマートフォンの扱いには慣れている程度。

* 1. 導入効果

怠けた性格で受動的な勉強スタイルでも、勉強を行えてしまう。

* 1. 動作概要

導入効果を実現するため、以下のメイン機能を実装する。

1. 学習をサポートする機能
2. 端末に通知で問題と選択肢を表示する機能
3. 通知から問題を回答する機能
4. 過去問道場のように、問題を快適に勉強することができる機能
5. 解答や正答率を集計し、集計したデータをユーザー個人別、全体、ランキングなどと、わかりやすく表示する機能
6. Googleアカウントと連携して、ユーザー情報や個人記録の記録などを行う機能
7. 動作シナリオ
   1. ユーザーが通知を設定するシナリオを以下に示す。
      * 1. ユーザーは『メイン画面]』から『オプション』を選択する。
        2. アプリは『オプション画面』に遷移する。
        3. オプションの通知欄より、通知を設定する。
   2. ユーザーが通知より出題された問題を回答するシナリオを以下に示す。
      * 1. 端末の通知に問題と選択肢が表示される。
        2. ユーザーは表示された問題の解答を、選択肢より選択、タップする。
        3. アプリは『解答・解説画面』に遷移する。
        4. 選択肢に対応する正解、不正解の表示を行う。
        5. アプリは正解、不正解をデータベースに記録する。
   3. ユーザーがGoogleアカウントでログインするシナリオを以下に示す。
      * 1. ユーザーはメイン画面から『オプション』を選択する。
        2. アプリは『オプション画面』に遷移する。
        3. オプションのGoogle欄をタップ、Googleアカウントを設定する。
   4. ユーザーが通知を利用せずに問題を解くシナリオを以下に示す。
      * 1. ユーザーはメイン画面から『出題オプション』を選択する。
        2. アプリは『出題オプション画面』に遷移する。
        3. 出題オプションを設定し、『開始ボタン』を押す。
        4. アプリは『出題解答画面』に遷移する。
        5. アプリは問題、選択肢を表示する。
        6. ユーザーは選択肢より解答を選択する。
        7. アプリは『解答・解説画面』に遷移する。
        8. 選択肢に対応する正解、不正解の表示を行う。
        9. アプリは正解、不正解をデータベースに記録する。
   5. ユーザーがランキングを表示するシナリオを以下に示す。
      * 1. ユーザーはメイン画面から、「ランキング」を選択する。
        2. アプリはランキング画面に遷移する
        3. ランキングの表示を行なう。
8. ビジネスロジック
9. システムの構成
   1. ターゲットユーザー向けAndroid端末
      * 1. OSはAndroid7.0以上をサポート
        2. インターネット接続が可能であること

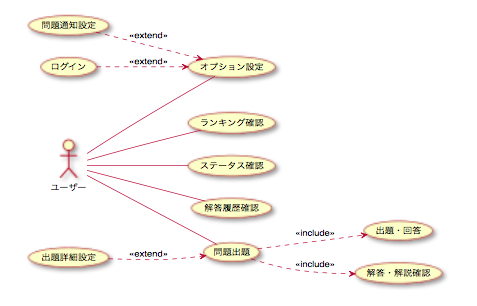
インターネット接続が不可能である場合、Googleアカウントとの連携により使えるようになる機能などに制限がかかるが、利用自体は可能である。

* + - 1. 画面解像度が1920 \* 1080 を推奨
      2. 日本語環境を推奨
      3. その他に必要なセンサーなどはなし

1. システム構成図
   1. システムを構成するハードウェア/アプリケーションの関連図を以下に示す

(関連図)

1. 業務フロー・アクティビティ図



1. ハードウェア・ソフトウェア構成図
2. ネットワーク構成図
3. 機能一覧表



『通知de勉強\_機能一覧.xlsx』を参照

1. データベース仕様
   * 1. テーブル一覧(エンティティ一覧)
     2. ER図
     3. テーブル定義(エンティティ定義)
2. UI設計
   * 1. UI設計図

(UI設計図)

* + 1. 画面遷移図

(画面遷移図)

1. その他特記・注意事項
   * 1. 問題の入れ替えに伴う形式の変更を容易にするために、モジュール間の結合度を弱める設計を意識する。
2. 開発体制
   * 1. プロジェクト体制

(プロジェクト体制)

1. 開発スケジュール
   * 1. 開始からリリースまでのスケジュール概要を役割を含めたガントチャートを以下に示す。

(ガントチャート)

1. 品質指標
   * 1. 目標とする品質指標を以下に示す。

(品質指標)

1. プロジェクト管理
   * 1. プロジェクトの管理ツールと運用方法、決まりを以下に示す。
     2. 進捗管理

Trelloにて行う。

* + 1. ソース管理

Githubにて行う。

* + 1. 連絡ツール

Slackにて行なう

* + 1. 週に一度、スライド一枚のレポートと、Trelloのガントチャートにて進捗管理、指摘を行う

1. 納品物
   * 1. プログラムファイル
     2. ソースコード、設計書、ドキュメント資料(GithubのプロジェクトリポジトリURL)
     3. 最新工程表(Trelloからエクスポート)
     4. 品質表(xUnitの実行結果)
2. 納品期限
   * 1. 2019年7月12日(金)