

菱沼				
タスク名	終了予定日	優先度	ステータス	メモ
フェードイン	2024/5/31	高	確認中	写真に反映します
表の再配置	2024/7/3	緊急	進行中	表がプレイヤーではなく 表の方向へ移動してしまっ たので対応 表をコウカウくんへ引き移 す 解除してもらうこと
タスクの再割り振り	2024/7/28	緊急	進行中	
表の配置	2024/7/31	高	完了	コウカウくんへ引き移す
表の再配置 表のシステムの見直し		中	確認中	表を1個で管理すると管理が できているかを確認

祐川				
タスク名	終了予定日	優先度	ステータス	メモ
表の再配置 表のシステムの見直し	2024/7/31	中	進行中	表がプレイヤーではなく 表の方向へ移動してしまっ たので対応 表をコウカウくんへ引き移 す 解除してもらうこと
表の再配置	2024/7/28	高	進行中	表がプレイヤーではなく 表の方向へ移動してしまっ たので対応 表をコウカウくんへ引き移 す 解除してもらうこと
表の再配置	2024/7/28	中	完了	
表の再配置		高	完了	表がプレイヤーではなく 表の方向へ移動してしまっ たので対応 表をコウカウくんへ引き移 す 解除してもらうこと
表の再配置		中	完了	

田口				
タスク名	終了予定日	優先度	ステータス	メモ
表の再配置		高	完了	
表の再配置	2024/7/31	高	完了	表がプレイヤーではなく 表の方向へ移動してしまっ たので対応 表をコウカウくんへ引き移 す 解除してもらうこと
表の再配置	2024/7/28	高	完了	



## バグ報告書

要望	詳細	優先度	メモ	担当者	日付
無限ジャンプ	物を持っている状態だと無限ジャンプができる →物を持っている場合でも2段ジャンプをできないようにする	高			
下から上がっていく床の上ではジャンプが効かない	水車前の下から上がってくる床でジャンプができず 完全に上がってくるまえに乗った場合はそこから上がれず、詰む。 →おそらく、Groundタグがついていない可能性 その確認とジャンプするシステムのアルゴリズムを確認	高		コウヨウ	
物を二つ以上持てる	チーズを持った状態で箱も持てることができるので 二つ以上できないように管理	中	ステージも変更する	コウヨウ	
水車の判定が狭すぎる	コライダーが狭いのか、判定が厳しいのであたり判定を広げてもらう	中		コウヨウ	
頑張らにゃいとの発動が ■を一回押しただけで、 ずっと発動する	■を1度押すとずっと発動判定になっている →”押している間”の判定に修正	高		コウヨウ	

栗沼				
タスク名	終了予定日	優先度	ステータス	メモ
品質確保 エラーハンドリング	2024/5/17	中	完了	
フロントエンド 新デザインを適用させる	2024/5/15	高	完了	
新デザインを適用させる	2024/5/15	中	完了	修正が完了したため、 テストを実施して確認する
バックエンド データベースの最適化	2024/5/14	高優先度	完了	
品質保証 最終レビュー	2024/5/14	中	完了	

祐川				
タスク名	終了予定日	優先度	ステータス	メモ
newFeature APIサーバーの構築	2024/5/17	高優先度	完了	フロントエンドとの連携が完了した
UI/UX改善 デザインを適用させる	2024/5/17	高	完了	
セキュリティ 脆弱性診断の実施	2024/5/16	高	完了	
パフォーマンス 最適化の実施	2024/5/16	高	完了	
バックアップ システムの構築	2024/5/15	高優先度	完了	システム全体のバックアップ スケジュールを設定し、 テストを実施する

田口				
タスク名	終了予定日	優先度	ステータス	メモ
システム全体の監査 セキュリティチェック	2024/5/17	高	完了	
データベース バックアップの実施	2024/5/17	中	完了	定期的なバックアップ スケジュールを設定する
パフォーマンス モニタリングの実装	2024/5/16	高優先度	完了	リアルタイムでの パフォーマンス監視 を実装する
ユーザーインターフェース の改善	2024/5/15	高	完了	ユーザー体験を向上 させるための改善 を実施する
ドキュメント 更新	2024/5/14	中	完了	最新のシステム 仕様をドキュメント に反映させる

コウヨウ				
システム	開発予定日	開発者	リソース	メモ
システム作成		新田	完了	
システム拡張機能		新田	完了	
システム作成Ver2	2024/5/24	高	完了	高田氏が 詳しい ポイントを提供した
システム拡張機能Ver2		高	完了	
システムの更新		高	完了	
システム拡張機能	2024/5/21	高	完了	
システム拡張機能アップ		新田	完了	システムの更新 ポイントの更新 高田氏の更新

ジューン				
システム	開発予定日	開発者	リソース	メモ
システム作成		高	完了	
システム拡張機能		高	完了	
システム拡張機能Ver2	2024/5/24	高	完了	
システム拡張機能Ver2	2024/5/24	高	完了	高田氏が 詳しい ポイントを提供した
システムの更新		高	完了	
システム拡張機能	2024/5/21	高	完了	
システム拡張機能アップ		新田	完了	システムの更新 ポイントの更新 高田氏の更新

ヨウコウ				
システム	開発予定日	開発者	リソース	メモ
システム作成	2024/5/14	高	完了	システム拡張機能
システム拡張機能	2024/5/14	高	完了	
システム拡張機能Ver2	2024/5/14	高	完了	

リッカルド				
システム	開発予定日	開発者	リソース	メモ
システム作成	2024/5/14	高	完了	
システム拡張機能	2024/5/14	高	完了	
システム拡張機能Ver2	2024/5/14	高	完了	
システムの更新	2024/5/14	高	完了	
システム拡張機能	2024/5/14	高	完了	
システム拡張機能アップ	2024/5/14	高	完了	

$\alpha$ 版発表	2024/5/31
学園祭	2024/6/8
試遊会	2024/7/19
$\beta$ 版発表	2024/9/6
TGS	2024/9/26

赤 → 今月の期限

黄色 → 来月の期限

緑 → 終了

リーダー用 坂本先輩はここに要望をかいてください！

要望	詳細	優先度	メモ	担当者	日付
ダメージ後の待機時間	ダメージ後、敵・プレイヤーともに何秒間かのインターバルを追加	中			
エスケープパートでは特定のスキルだけ発動	なかにゃいとと倒さにゃいとを使えるようにする →帰り道でギミックが変わるようにしたい	高			
逃げにゃいととはエスケープパートのみ発動	帰る時だけのみ発動 にゃいとのスปีドが上がる	中			
スキルアップ画面 Lv2がMAX アイテムマネージャーとコンビ	チーズ1個でスキルアップ 欠片3つでスキルアップ	低			
ダメージを喰らった時のエフェクト (点滅する的な)		できたらやる			
エフェクト担当 ジャンプ 花 ツタ 動く床の砂埃 水車 チーズをとった時		できたらやる		田口	

プログラマーからリーダーさん達への伝言

ここではプログラマーからの要望を記載します。  
デザインがほしい。アニメーションがないとタスクが  
完了できないなどあれば書いてください！

要望	詳細	記載者	回答	日付



ここはメンバーが好きにメモってオッケーです  
メンバー用。  
会議した内容などメモリたい時にどうぞ

名前	内容	日付
田口	ステージについて（倒さにゃいと敵を程よい間隔をあけて配置する（段々多くなったり敵同士が離れて行動）ことによって倒さニャイトの使うタイミングや倒すべきとこと倒さなくてもいい敵の区別をつけてもらう	
田口	ステージについて（逃げにゃいとBGMで緊迫感を持たせる。警告を出す。SEにネズミの鳴き声を入れる。緊迫感	
田口	ステージについて（頑張らにゃいと他のブロックと色を変える	
菱沼	またたびシステム ステージに配置されているまたたびを使用することでスキル強化を図る	2024/5/24
田口	3種類ボスおいてあったら面白いかも！ ボスステージおいたら、チーズの必要性も出てくる	
菱沼	敵の種類を増やしたら面白いかも フグのシステムを導入する（まんぼう	
田口	アーカイブみたいなのがあったら集めたくなるかも	
田口	ステージ2のときにがんばらにゃいと使いたいBOXをおいておかないと開かない扉が欲しい	
田口	泣かにゃいとで水車を動かして一定時間で扉が閉じるギミック	
田口		

アクションパート



