Webアプリケーション企画書

# クラス：SD3E　　　　チーム名：Giants Killing

# プロジェクト名

**ヒューマン・ハーベスト**

# プロジェクト概要

**コンセプト・企画目的**

現代社会において、単純な作業やルーチンワークが多い中で、非日常的な世界を体験する機会が少ないと考えた。そこで、プレイヤーが仮想世界で人間を収穫し、その人間たちを使ってダンジョンに挑むという、ユニークな体験を楽しめる『ヒューマン・ハーベスト』を企画した。また、シンプルで中毒性のある収穫と冒険を通じて、プレイヤーに新しいゲーム体験を提供することを目的としている。

**対象ユーザー**

・非日常的な世界を体験したい人

# 主要機能

**・新規登録、ログイン、ログアウト**

* ゲームへのアクセスや進行データを保存するための基本機能。

**・人間の栽培、収穫、環境設備、栽培道具のアップグレード**

* プレイヤーが人間を育て、収穫し、効率を上げるために栽培環境や道具を強化できる機能。

・**栽培ワールドの変更**

* プレイヤーが異なる環境に移動して、様々な体験を楽しむための機能。

**・プロフィールの確認**

* 自分のゲーム内のステータスを確認できる機能。

・**図鑑機能**

* 収穫した人間の情報を収集・閲覧できる機能。

・**ダンジョン、パーティ編成、バトルシステム、攻撃コマンド**

* 収穫した人間でパーティを編成し、ダンジョンで敵と戦うためのバトルシステム。

・**（余裕があれば）チャレンジ・クエスト機能・ランキング機能**

* 特定のミッションやランキングを通じて、他のプレイヤーと競争し、達成感を得られる機能。

# 4. 技術スタック

・**プログラミング言語**：Java、JavaScript、PHP、HTML、CSS

・**データベース**：MySQL

・**ツール**：GitHub、Visual Studio Code

# 5.ユーザーインターフェースデザイン

スマホゲーム「なめこ栽培」と3DSの「すれちがい伝説」を掛け合わせたもの

# 6. 開発スケジュール

・9/24　～　9/30　企画書、モックアップの作成

・10/1　～　10/11　画面レイアウト、画面遷移図、DB設計、E-R図の作成

・10/14　～　10/21　フロントエンドの基本機能実装

・10/21　～　11/3　バックエンドの基本機能実装

・11/4　～　11/15　ダンジョン、パーティ編成、バトルシステム、栽培機能の実装

・12/9　～　テスト実施、プログラム改善

# 7. 想定される課題

**1.課題**

チームメンバーが新しいフレームワークやサーバー運用など、未経験の技術に直面する可能性があり、開発の遅延やバグが発生するリスクがある。

**対応策**

* チーム内でタスクを適切に分担し、メンバーのスキルに応じた作業を割り振る。

**2.課題**

チーム内のコミュニケーションが不十分だと、タスク進行や問題の共有が遅れ、全体の進捗に悪影響を与えるリスクがある。

**対応策**

* 定期的なミーティングや進捗報告を設定し、各メンバーの状況を共有する。
* コミュニケーションツールを活用し、リアルタイムで情報を共有する。

# 8. チームの役割と責任

**1.リーダー（L）宮本**

* **責任:** プロジェクト全体の進行管理、各メンバーの進捗確認、重要な意思決定。
* **具体的な役割:**
  + スケジュール管理、ミーティングの調整。
  + チーム全体の連携を図る。
  + 成果物のチェック、主要機能の作成。

**2. サブリーダー（SL）角大鳥居**

* **責任:** リーダーの補佐、チームの技術的なサポート、問題解決。
* **具体的な役割:**
  + リーダーの補佐役として、問題解決や技術面でのサポートを担当。
  + 各メンバーが直面する技術的な課題への対応。

**3.大西**

* **責任:** ゲームのデザイン全体を担当し、メンバーの技術的サポート
* **具体的な役割:**
  + CSSデザイン、インターフェースの設計。
  + 各メンバーが直面する技術的な課題への対応。

**4. 前田**

* **責任:** ゲームのデザイン全体を担当し、ユーザーが快適に使用できるUI/UXを作成。
* **具体的な役割:**
  + CSSデザイン、インターフェースの設計。
  + ユーザーインタラクションの調整、画面遷移や要素配置の最適化。

**5. 田中**

* **責任:** サーバーサイドやデータベースの構築・運用を担当。
* **具体的な役割:**
  + ユーザー登録・ログイン、データベースの管理。
  + サーバー環境の設定と保守

**6. 平田**

* **責任:** ゲームの主要機能（栽培、ダンジョン、攻撃コマンドなど）の設計と開発
* **具体的な役割:**
  + 育成システムやダンジョン関連の実装。
  + 主要機能の実装