

初心者向け麻雀点数計算ソフト(仮)

概要(どんなアプリ/ツールですか?)

役、待ち方から点数を計算する

コンセプト(そのアプリの特徴/目指すもの)

初心者でも使いやすいように、成立した役などから計算できるようにする。

Story/Task(タスク的ではなくジョブ的に書く)

麻雀初心者(ここでの初心者の定義は「役は分かるが点数計算ができない人」とする)が、実物の麻雀をすることになった際に使う。結果、自力で点数計算ができない人でも実物麻雀に参加することができる…みたいな。

SubTask(そのストーリーを実現する為の作業/優先順位)

優先順位	作業
1	Javaの勉強
2	麻雀の点数計算について理解する
3	作品紹介ページの作成(手書き⇒SceneBuilder)
4	AccessDB設計(フィールド:主キー、作品名、紹介文、作品イメージ画像パス、作品パス)
5	DBにデータの入力
6	作品一覧ページにDB上のデータを表示
7	作品紹介ページにDB上のデータを表示
8	作品一覧ページから作品紹介ページの遷移処理

企画背景(なんでそれを作ろうと思ったか)

麻雀初心者がまずぶつかる問題と言ったら役を覚えることと点数の計算方法。実物の麻雀もやる予定なら避けては通れない道。役はある程度は覚えれるとして、点数の計算方法は少しだけ難しい。そのためのツールもWeb上にはいくつかあるが、複雑なものや、飜や符の計算ができる前提のものが多い。ならば、自分が作ればいいのかと思います、今に至る。

プラットフォーム

- Windows
- JRE11

その作品を分かりやすく簡潔に書こう。誰が聞いてもどんなものかイメージできるような文章。

その作品の特徴、目指すもの。類似アプリでこれだけは負けていないという点。唯一貫くもの。

実際にそのアプリを【どんな人が】、【どのように使って】、【その結果達成できる目的】を記述する。なお、ジョブ的な文章で書くこと。

ストーリーを達成する為に必要なタスク。プログラマー実際に開発を行う単位。優先順位をつけて、上から順番に実行できるようにする。

何故それを作ろうと思ったのか。問題の提起。作品のニーズの説明の切り口。今回は2人以上にニーズがあれば可とする。例えば、授業の課題だから自分だけのニーズなので不可。