

一週間の献立

概要(どんなアプリ/ツールですか?)

一日の献立を決めてくれる

コンセプト(そのアプリの特徴/目指すもの)

誰でも簡単に作れて幅広い料理をお勧めしてくれる

Story/Task(タスク的ではなくジョブ的に書く)

OCに参加してくれた高校生が、在校生の作品を見て触れて貰い学校で学べる事を知ることができ

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	作品一覧ページの画面の作成(手書き⇒SceneBuilder)
2	作品紹介ページの作成(手書き⇒SceneBuilder)
3	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、作品ページ番号)
4	DBにデータの入力
5	作品一覧ページにDB上のデータを表示
6	作品紹介ページにDB上のデータを表示
7	作品一覧ページから作品紹介ページの遷移処理
8	

企画背景(なんでそれを作ろうと思ったか)

OCで高校生が見れているのは、3年生の作成したWebサイトだけだった。2年制の頃に作成した良い意味でレベルの近い作品を見せることができていなかったの、2年3年と段階的に作品を見せてあげることで入学意欲を煽りたいと思った。あと俺自身がこれ以上フォルダで分けて管理するには無理だと思った。

プラットフォーム

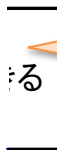
- Windows
- JRE11



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。



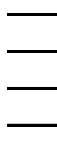
その作品の特徴、目指すもの。類似アプリでこれだけは負けていないという点。唯一貫くもの。



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。