

## WiZ制作作品紹介アプリ

### 概要(どんなアプリ/ツールですか?)

遊戯王のデッキを登録し展開ルートを確認できるツール

### コンセプト(そのアプリの特徴/目指すもの)

ルートを理解しやすくする、敵のデッキ理解する

### Story/Task(タスク的ではなくジョブ的に書く)

メインを決め、サブルートを作り、環境デッキに対する止めどころを見極める

### 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	ルートを再現すること
2	デッキを登録
3	複数のデッキの登録
4	カードの登録
5	カードに効果をつける
6	
7	
8	

### 企画背景(なんでそれを作ろうと思ったか)

遊んでいて新しく難しいデッキを作ったが、展開や効果が分かっておらず

### 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。