# **ルーレットゲーム開発企画書**

## 1. プロジェクト名

**プロジェクト名**: ルーレットゲームシステム  
**作成日**: 2024/12/13  
**作成者**: 井田

## 2. プロジェクト概要

**目的**:  
本プロジェクトでは、カジノゲーム「ルーレット」をウェブベースで実装し、ユーザーがオンラインで楽しめるシステムを提供します。

**背景**:  
カジノゲームに興味があり、ルーレットのゲーム性とそのアルゴリズムに関する理解を深めるため、個人で開発を始めました。ゲームの履歴保存や賭け方のインターフェースを工夫し、プレイヤーに新たな体験を提供することを目指します。

**目標**:  
ユーザーがインタラクティブにルーレットを楽しむことができ、賭けの履歴を管理し、視覚的にリアルタイムでゲームの進行が確認できるようなシステムを完成させる。

## 3. ターゲットユーザー

**ユーザー層**:

* カジノゲームを楽しみたいと考えているユーザー
* ウェブゲーム開発に興味のあるプログラマー

**ユーザーのニーズ**:

* リアルなカジノルーレットの体験
* シンプルで直感的なユーザーインターフェース
* スムーズなゲーム進行と視覚的演出（ルーレットの回転）

## 4. 機能要件

**主な機能**:

* ルーレットの数字と色の表示
* ユーザーが賭ける場所を選択できるボタン機能
* ルーレットの回転アニメーション
* 賭け金額の設定と履歴の保存
* 結果表示と履歴管理

**非機能要件**:

* **オフライン動作**: インターネット接続が無い場合でも、ゲームの進行状況を保持
* **セキュリティ**: ユーザー情報や賭け履歴の適切な管理

## 5. システム構成

**アーキテクチャ**:  
フロントエンドとバックエンドを統合したシステム

* フロントエンド: ユーザーインターフェース（HTML/CSS/JS）
* バックエンド: ゲームロジックとデータ保存（JSP/Servlet）

**技術スタック**:

* **フロントエンド**: HTML, CSS, JavaScript
* **バックエンド**: Java, JSP, Servlets
* **データベース**: SQLite

## 6. 開発スケジュール

**フェーズごとの目標**:

* 2日間: ルーレットの基本機能実装（回転、結果表示）
* 1日間: UI/UXデザイン調整（ボタン、インタラクション）
* 3日間: 賭けシステムと履歴管理機能実装
* 1日間: テストとデバッグ

**進捗目標**:

* **1日目**: ゲームの回転ロジックと結果表示機能を実装
* **3日目**: ユーザーインターフェースと賭け金額設定機能を完成
* **5日目**: データベースに結果履歴を保存し、履歴表示機能を実装

## 7. リソース（時間と自己管理）

**使用時間**:

* 1日6時間

**進捗管理方法**:

* GitHubでのバージョン管理
* 毎週進捗レビューとフィードバックを反映

## 8. リスクと対策

**予測されるリスク**:

* 時間不足: 個人開発で時間の管理が難しい
* モチベーションの低下: 開発の進行状況に対する焦り

**対策**:

* 毎日定期的な作業時間を確保し、進捗を記録する
* 小さな成功を積み重ねることでモチベーションを維持

## 9. 品質管理とテスト

**テスト戦略**:

* 単体テスト: 各機能の個別テスト
* 統合テスト: 全体のシステムが正しく動作するかテスト
* UIテスト: ユーザーインターフェースが直感的で使いやすいか確認

**品質基準**:

* バグがなく安定した動作
* 視覚的に魅力的なUIとスムーズなユーザー体験

## 10. 納品物

**納品物の概要**:  
ルーレットゲームシステムの最終版（ウェブアプリケーション）

**納品予定日**:  
2024/12/18

## 11. 運用・保守計画

**運用サポート**:

* 簡単なメンテナンスとバグ修正
* ユーザーからのフィードバックを反映した改善

**保守計画**:

* ユーザーのニーズに応じた機能追加（例: 新しい賭け方の追加）

## 12. レビューと反省

**自己レビュー**:

* スケジュール管理をもっと細かく行うべきだった
* フィードバックを早期に受け取り、改善を繰り返すべきだった