

茨香祭 3M2クラスサークル 企画書(案)

1、概要

今年度の茨香祭のクラスサークルで、カジノ風のゲームスペースを企画することを提案する。

2、詳細

- ・ポーカー、ババ抜き、賽の目、ルーレットの全4種類の体験型ゲームを行う
- ・入場時に受付で入場料を支払い、全4種類のゲームの中から1つを選び参加する
(入場料は1回あたり200円程度)
- ・各ゲームではチップをかけることができ、ゲーム結果によりチップが増減する
※絶対に金銭を賭けてはいけない
ゲーム終了後にチップ数に応じてお菓子を選ぶことができる
- ・チップは実物のカジノコインではなく、Webアプリケーションを用いて管理する
参加者はアカウントを作成してゲームに参加する
景品の還元もアプリを通して行う

3、計画スケジュール

日程	実務	アプリ開発
5月	・ゲームの仕様を設計 ・全体への提案するための プレゼン資料の作成	・アプリの仕様を設計 ・開発担当への説明資料の作成
6月	・クラス全体への発信 および相談 ・人員配置の決定	・Discordサーバーの設立 ・フロントエンドとバックエンドの 開発担当を決定 ・デザイン担当の決定 ・アプリ全体の機能とデザインを決定 ・各種技術面の説明 ・全体 <ul style="list-style-type: none">・Webの仕組み・GitHub ・フロントエンド <ul style="list-style-type: none">・HTML/CSS, Js ・バックエンド <ul style="list-style-type: none">・Python or Ruby or PHP・サーバー管理 (SQL)
7月	・実行委員会への計画書の提出 ・ポスターの作成	・実装スタート
8月		・ひたすら実装
9月	・クラスの装飾の立案	・ひたすら実装 ・サーバーの契約

		ドメインの取得
10月	・看板作成 ・装飾	・完成させる ・試験運転
当日		・システムの管理

4, 人員

- ・実務は当日回りそうな人数なら何人でも
各ゲームのテーブルに最低2人は常にいてほしい
(接客とシステム管理の各1名ずつ)

5, 課題

- ・ちゃんと動作するWebアプリケーションを運用・管理できるか
- ・膨大なアクセスを捌ききれるか
- ・学校のプロキシにはねられないか
- ・バックエンドの管理を誰に頼むのか
- ・万が一、アプリが完全に動作しなくなった場合の対処法

6, 必要物品(ソフトを含む)

- ・実務側
 - ・パソコン:各自のでOK
 - ・景品のお菓子
 - ・トランプ
 - ・サイコロ
 - ・ルーレット
 - ・カジノコイン:緊急用(アプリが正常に動作しなくなった時)
- ・システム側
 - ・全体(フロントエンド・バックエンド問わず)
 - ・パソコン:各自のでOK
 - ・Discord:連絡用
 - ・GitHub:共同編集用
 - ・GoogleForm:緊急用(アプリが正常に動作しなくなった時)
 - ・フロントエンド
 - ・
 - ・バックエンド
 - ・サーバー:レンタルする
 - ・ドメイン:取得する
 - ・Python or Ruby:バックエンドの開発言語
 - ・SQL:データベースを管理する

7, 開発サイド

- ・全体
 - ・Webアプリの仕様の構想
 - ・Webデザイン(案だし)

- ・
- ・フロントエンド
 - ・サイトのベースの実装
 - ・Webデザインの実装
- ・バックエンド
- ・

8, アプリ仕様

- ・開発するWebアプリの特徴としては以下のとおり
 - ・サークルの広報および宣伝
 - ・ゲームの管理(アカウントやゲーム結果、ポイントなど)
- ・サイトでアカウントを作成し、サークルのゲームで遊べる仕様
アカウント情報は以下のとおり
 - ・ニックネーム
 - ・アイコン or キャラクター
 - ・アカウントナンバー
- ・サイトに掲載するページは以下のとおり
 - ・ホームページ
 - ・ランキング
 - ・景品情報(および交換ページ)