土日PJアプリ

ソフトウェア仕様書

Miikend-PJ

版数：0.5版

作成日：2016年06月19日

oplan株式会社

土日Project

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| 0.5版 | 2016/06/19 | 松井 | 改版履歴参照 |
| 0.4版 | 2016/06/15 | 松井 | 改版履歴参照 |
| 0.3版 | 2016/06/12 | 松井 | 改版履歴参照 |
| 0.2版 | 2016/06/01 | 松井 | 機能削減 |
| 0.1版 | 2016/04/29 | 松井 | 新規作成 |
| 版数 | 作成日 | 作成者 | 改版履歴 |

# はじめに

## 目的

すべての人を“気持ちよく”することを主旨とし、SNS連携を持たせることで、当社の認知度向上を目的としたゲームアプリである。

## 背景

第2回オープラン土日プロジェクトの一環として発足。第１回時に発案されたアイディアをベースにゲーム性を持ったアンドロイドアプリ開発を行う。

## 範囲

画面仕様、機能仕様

## 制限・注意事項

対象OS:4.0～6.0

## 用語

## 未解決事項

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 未解決項目 | 備考 | 予定日 | 完了日 | 状態 |
| タイトル名 | 案：ランバージャッカス  　：いやー、気持ちいい |  |  | 未 |

## 参考文献

特になし

## 改版履歴

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版数 | 作成日 | 作成者 | 変更内容 |
| 0.1版 | 2016/04/29 | 松井 | 新規作成 |
| 0.2版 | 2016/06/01 | 松井 | ティッシュ抜きとプチプチ潰しを削除して、薪割りのみに変更 |
| 0.3版 | 2016/06/12 | 松井 | ・TOP画面の動作を変更。  ・PLAY-06,07を追加  　遷移後の動作を規定  ・RESULT-04追加  　再プレイボタン押下時の動作を規定  ・薪割りの動作を変更  ・SNS-01,02,03を追加  ・SPLIT-03に追記 |
| 0.4版 | 2016/06/15 | 松井 | ・FUNCTION-08をTBDに変更  ・PLAY-08を追加 |
| 0.5版 | 2016/06/19 | 松井 | ・PLAY-02で、ボタンの名称と数を変更   * リスタートをリセットに変更 * 一時停止と再開を統合   ・PALY-09を追加  　リセットボタン押下時の動作を規定  ・PLAY-10を追加  　戻る押下時の動作を規定  ・PLAY-11を追加  　プレイ中にバックグラウンドに回った場合の動作を規定  ・PALY-07に追記  ・1.4章　制限・注意事項に対象OS追記 |

# 機能

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 要求 |
| FUNCTION-01 | 起動時のスプラッシュ画面は企業ロゴを表示すること。 |
| FUNCTION-02 | 画面の向きはポートレートで固定とすること。 |
| FUNCTION-03 | ゲームの内容はいくつかのシチュエーションが選べる  入力：タップ、フリック、スライド  出力：音、アニメーション |
| FUNCTION-04 | プレイ内容に応じてスコアを回数カウントする。  ・関係のない単位を使用する（ティッシュであれば枚数ではなく厚さなど）  ・ランダム（結果に、関係のない成果が表示される）  ・数字ではなくテキストで出力（ティッシュであれば、花粉症の人が一日使う分くらい抜きました） |
| FUNCTION-05 | 1Playごとに制限時間を定める。制限時間は各シチュエーションの章を参照。 |
| FUNCTION-06 | SNSと連動（Twitter、Facebook）  ゲーム終了ごとにSNS連携画面を出す（YES/NO） |
| FUNCTION-07 | それぞれのシチュエーションの音が変更できる設定を設ける  （音種パターンを選択できる） |
| FUNCTION-08  やるかはTBD | シークレットステージ導入  方法はTBD |
| FUNCTION-09  やるかはTBD | プラグインを導入できること  対応拡張子　mp3,AAC,…etc |
| FUNCTION-10  やるかはTBD | コラボシチュや音の課金追加 |

# 画面

## TOP画面

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 要求 |
| TOP-01 | アプリのタイトルを画面中央部に表示すること。 |
| TOP-02 | 画面下部に「START」を表示すること。 |
| TOP-03 | 「START」をタップすることでプレイ画面に遷移すること。 |

## プレイ画面

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 要求 |
| PLAY-01 | プレイ画面は全画面表示にすること。 |
| PLAY-02 | プレイ画面では、以下のボタンを具備すること。  ・戻るボタン  ・リセットボタン  ・一時停止/再開ボタン |
| PLAY-03 | プレイ画面では、以下を表示すること。  ・残り時間（秒・ミリ秒）  ・現在のスコア |
| PLAY-04 | 欠番 |
| PLAY-05 | 制限時間が０になった時、画面中央に「Finish」を表示し、画面タップでリザルト画面に遷移すること。 |
| PLAY-06 | プレイ画面に遷移後は、3秒をカウントダウンし、ゲームを開始すること。  ※リザルト画面の再プレイ押下時も同様 |
| PLAY-07 | 一時停止ボタン押下時は、プレイを一時停止し、一時停止中であることがわかるよう、画面をグレーアウトして「Pause」を表示すること。 |
| PLAY-08 | 再開ボタン押下時は、「PLAY-06」同様に3秒をカウントダウンし、ゲームを再開すること。 |
| PLAY-09 | リセットボタン押下時は、残り時間・現在のスコアをリセットし、「PLAY-06」同様に3秒をカウントダウンし、ゲームを開始すること。 |
| PLAY-10 | 戻るボタンまたはナビゲーションキーの戻るキー  （KEYCODE\_BACK）が押下された場合は、プレイを一時停止し、プレイを終了するか確認するダイアログを表示すること。  ※一時停止中は、そのまま確認ダイアログ表示 |
| PLAY-11 | プレイ中にアプリがバックグラウンドに回った場合は、プレイを一時停止すること。 |

## リザルト画面

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 要求 |
| RESULT-01 | 上部に「Result」を表示すること。（かっこよく） |
| RESULT-02 | ゲームのスコアを表示すること。スコアの内容はそれぞれのシチュエーションの章を参照。 |
| RESULT-03 | 以下を行えるボタンを具備すること。  ・再プレイ  ・FB連携（動作は5章参照）  ・twitter連携（動作は5章参照） |
| RESULT-04 | 再プレイボタンが押下された場合、プレイ画面に遷移すること。 |

# シチュエーション毎

## 薪割り

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 要求 |
| SPLIT-01 | 薪が上部から下部へスライド操作された場合に、以下の処理を行うこと。  ・音声出力（ﾊﾟｶｯ）  ・薪が割れた画像への変更 |
| SPLIT-02 | 薪が表示されている箇所のみを操作対象の領域とすること。 |
| SPLIT-03 | 画面から指が離れた時、即座に薪が割れていない画像に戻し、再度の操作を可能とすること。  画面から指を離さない状態で３秒経過した場合、指が離れた場合と同様の処理をすること。  ただしこの処理は、「SPLIT-01」の画像変更処理終了後とすること。 |
| SPLIT-04 | 操作を素早く行った場合でも、画像の切り替わりが判ること。 |
| SPLIT-05  やるかはTBD | スコアの閾値ごとに、背景の薪棚に割れた薪が増えること。 |
| SPLIT-06 | 制限時間は、10秒とすること。 |
| SPLIT-07  やるかはTBD | Result画面では、以下の表示を行うこと。  ・割った薪の数（個）  ・○○レベル（○内は下記で規定） |
| SPLIT-08  やるかはTBD | 上記では、閾値ごとに以下の表示とすること。  ・0～5個：ファッション木こりレベル  ・6～9個：教えておじいさんレベル  ・10～19個：ブリキの木こりレベル  ・20～29個：与作レベル  ・30～39個：ドイツの木こりレベル  ・40～49個：カナダの木こりレベル  ・50~59個：グンマーで生活できるレベル  閾値はTBD |

# SNS連携

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 要求 |
| SNS-01 | 「RESULT-03」のFB連携ボタンが押下された場合、FacebookにRESULT内容を共有できること。 |
| SNS-02 | 「RESULT-03」のtwitter連携ボタンが押下された場合、twitterにRESULT内容を共有できること。 |
| SNS-03 | 共有の際の記載内容は以下とすること。  「私の木こりレベルは○○でした。○○に敵うと思う人は今すぐ一緒にプレイしましょう。  （ゲームタイトル）（URL）」  「薪、◯◯個、割った。割る？（ゲームタイトル）（URL）」 |

―以上―