



チーム紹介

ガラナ大好きなメンバー3名からなるS Eチームです。業務時間後の合間を縫ってがんばってます！！

チーム名は、

“ガラナを飲んで速く(エクスプレスに)走ろう！！”
という気持ちから命名しました。



組み込み、そしてモデリングの未来へ一言

モデリングは、システムを可視化するために重要です。システムを可視化することで、開発者間の情報共有が容易となり、不具合・手戻りが少なくなります。技術の進歩・蓄積により大規模になりつつあるシステム開発ですが、技術者としてそれに耐えうるモデリング技術を身に付け、継承していきます。



コンテストにかける意気込み、アピール

“地区大会完全制覇”を

目標に半年間がんばってきました！！

ガラナエクスプレスの名前に恥じぬよう、つぎ込んだ時間と労力、飲んだガラナの量に見合った走りをします！！



モデルの概要

課題は、**フィギュアル**を選択し、詳細に説明を行います。各ページのモデルの概要を下表に示します。

ページ	タイトル	概要
P1	目次	モデルの目次を記載
P2	機能実現手順	フィギュアルの攻略手順を記載
P3	構造	フィギュアル通過に必要な構造を記載
P4, P5	振る舞い	フィギュアル通過のシーケンス図を記載

※モデルはわかりやすさを考慮し、フィギュアル通過のみの記載とした



設計思想

以下2点を念頭に設計しました。

①容易に動作を変更できる設計

走行に必要な情報を区間情報クラス([モデルP3 参照](#))に持たせることで、容易に走行方法と終了判定の条件を変更することができます。

②容易に走行方法・終了判定を追加できる設計

走行方法と終了判定をI/Fとすることでクラス追加が容易になっています([モデルP3 参照](#))。



モデルのここに注目

区間ごとの走行方法・終了判定を切り替えられるシンプルな設計になっています([モデルP4 参照](#))。

結果、あらゆる走行・終了判定が可能となります

([モデルP5 参照](#))。