

ソフトウェア開発企画書

作成日 2024/12/10
プロジェクト名 雀荘で食べるカップ麺美味しい 作成者 藤川

1. ソフトウェア概要

麻雀の成績を管理するシステムと、瞬間記憶能力を試すゲームを提供します。
麻雀成績管理：ユーザーが麻雀の成績を記録し、統計を表示する。
瞬間記憶能力ゲーム：数字を5秒で覚えてクリックする記憶ゲーム。

2. 開発の背景と目的

麻雀の成績を視覚化することを目的としています。収支や順位を簡単に確認することができます。普段使用しているアプリがありますが、一度作ってみたいかったので、簡単な機能だけ実装してみました。
麻雀の成績を入力したついでに、瞬間記憶能力ゲームで遊んでください。

3. 開発目標

着順と収支を記録する	データの記録と分析
直感的で簡単に使用できるインターフェースを提供し、効率的に成績を記録する。	三人麻雀、四人麻雀の分けて確認できる。 長期で成績を記録することで、客観的に成績を確認できる。

4. 対象ユーザー

麻雀の成績向上 / 純黒を目指す人。

5. 機能仕様

機能名	機能詳細
成績入力フォーム	ゲーム種類の選択（3人麻雀、4人麻雀） 順位（1位～3位、または1位～4位）の選択 収支金額とチップ金額の入力 入力チェック（収支が100円単位であること、チップ金額の妥当性）
成績表示	ユーザー別、ゲームタイプ別に成績を表示（順位、収支、チップ収支） ゲームタイプごとに順位の回数・割合、平均着順を表示。 収支金額、チップ金額、総合計を表示。
ゲーム統計	三人麻雀、四人麻雀の統計データを集計し、視覚的に表示。
瞬間記憶能力ゲーム	数字を覚えるゲーム。開始5秒後に数字が隠れ、ユーザーが順番にクリック クリックが正しい順番であることをチェックし、成功メッセージまたは、失敗メッセージを表示

6. リスクと対応策

リスク	対応策
ユーザーが誤ったデータを入力する可能性がある	入力値のバリデーションを強化し、誤入力を防止。

7. 技術要件

ハードウェア要件

最低限のPC（Windows/Mac/Linux） スペック要件：メモリ4GB以上、ストレージ空き容量100MB以上

フロントエンド/バックエンド/データベース/開発環境

