

# ER 図

## ER 図の要素

### エンティティ

game\_records  
id:主キー(データ型: SERIAL) - レコード ID  
game\_type: (データ型: INT) - ゲームタイプ (3 or 4)  
rank: (データ型: INT) - 順位 (1〜3 または 1〜4)  
profit: (データ型: DECIMAL(10, 2)) - 収支金額 (100 円単位で入力)  
tip: (データ型: DECIMAL(10, 2), デフォルト: 0) - チップ金額  
created\_at:  
(データ型: TIMESTAMP, デフォルト: CURRENT\_TIMESTAMP)-作成日時

## ER 図の構成

game_records	
id	(PK)
game_type	
rank	
profit	
tip	
created_at	

# テスト表

テストケース番号	テスト項目	テスト内容	期待結果	実行結果
麻雀成績管理				
TC01	ゲーム成績のバリデーション処理	ゲーム種類: 四人麻雀, 順位: 2, 収支: -50	エラーメッセージ「収支は 100 円単位で入力してください」が表示される	合格
TC02	統計の計算ロジック	三人麻雀と四人麻雀の成績データ	平均順位、収支金額、チップ収支、収支合計が正しく計算される	合格
TC03	フォーム送信とデータベース保存確認	ゲーム種類: 三人麻雀, 順位: 1, 収支: 5000, チップ: 1200	データベースに正しいレコードが保存される	合格
TC04	統計情報の表示確認	データベースに保存済みの成績データ	三人麻雀・四人麻雀の統計情報が正しく表示される	合格
TC05	成績入力検証 (ゲーム種類未選択)	順位: 1, 収支: 1000	エラーメッセージ「ゲーム種類を選択してください」が表示される	合格
瞬間記憶能力ゲーム				
TC06	ゲーム開始	ゲーム開始ボタンをクリック	数字が表示され、5 秒後に隠れる。その後クリック可能な状態になる	合格
TC07	不正解処理	数字の順番を間違えてクリック	メッセージ「不正解！残りの答えを表示します」と残りの数字が表示される	合格
TC08	正解処理	数字を順番通りにクリック	メッセージ「成功！全て正しくクリックしました！」が表示される	合格

## テスト実施方法について

各項目について、テストを順番に実行します / 手動での入力を行い、期待される結果が表示されるか確認します。  
可能な限り異なる入力パターンを使用して、システムの安定性を確認します。