

開発者用仕様書(仮)

更新がされないめう

本開発者用仕様書では，提供する3つのシステムに関するデータ構造， ページ遷移ならびにリソースごとの機能について説明を行う．

システムの概要

提供するシステムとして，
・

目的

データ構造

本システムにおけるデータ構造を表に示す．

ニーチェが京都にやってきて17歳の私に哲学のことを教えてくれた。

項目名	型	内容
name	文字列	登場人物
birth	数値	生誕
death	数値	死没
intro	文字列	概要
thought	文字列	主な思想
book	文字列	著作物
story	文字列	登場話

- ・登場人物は漫画に登場してきた順番に紹介している。
 - ・概要では、漫画の世界観における人物紹介や設定について紹介している。
 - ・主な思想では、本システムでは漫画で取り上げられている概念や思想を中心として紹介している。
- また、解説も漫画を基に初学者にもわかりやすい表現を用いている。
- ・著作物では、日本語訳がされている作品を中心として、発行年順に並べている。

教育原理で登場する主要な教育思想家一覧

項目名	型	内容
name	文字列	人物
birth	数値	生誕
death	数値	死没
book	文字列	著作物
study	文字列	教育への影響
key	文字列	関連するキーワード

- ・関連するキーワードとは、日本の教育において重要視される思想や考え方を示している。

佐藤の推しキャラ(抜粋)の一覧

項目名	型	内容
name	文字列	人物
month	数値	生誕月
day	数値	生誕日
sintyou	数値	身長
taijuu	数値	体重
ti	文字列	血液型
seiza	文字列	星座
anime	文字列	作品名
belong	文字列	所属

項目名	型	内容
intro	文字列	人物紹介
family	文字列	家族構成
hobby	文字列	趣味
skill	文字列	特技
like	文字列	好物
cast	文字列	声優
akusuta	数値	所持しているアクリルスタンド数
kanba	数値	所持している缶バッチ数
key	数値	所持しているキーホルダー全般
posuta	数値	所持しているポスター
fig	数値	所持しているフィギュア

- ・クリアファイルは引っ張り出すのが面倒なので今回は除外した
- ・身長や体重など，公式から発表されていない項目においては0か-と記入している

ページ遷移

本システムにおけるページ遷移について説明を行う。

ページの遷移の仕方に関しては登場人物の名前やエンディングの名前をクリックする方式を採用する。また，ページ遷移案を下記のフローチャートに示す。本システムで紹介する作品は、マルチエンディングと呼ばれる種類であり，またプレイヤーによる選択により異なる会話やアイテムを取得できる。そのため，分岐する場所がわかるよう，ストーリー一覧では時系列順に出力されるようにし，分岐する箇所をクリックすることにより分岐ルート詳細へとページが遷移する。

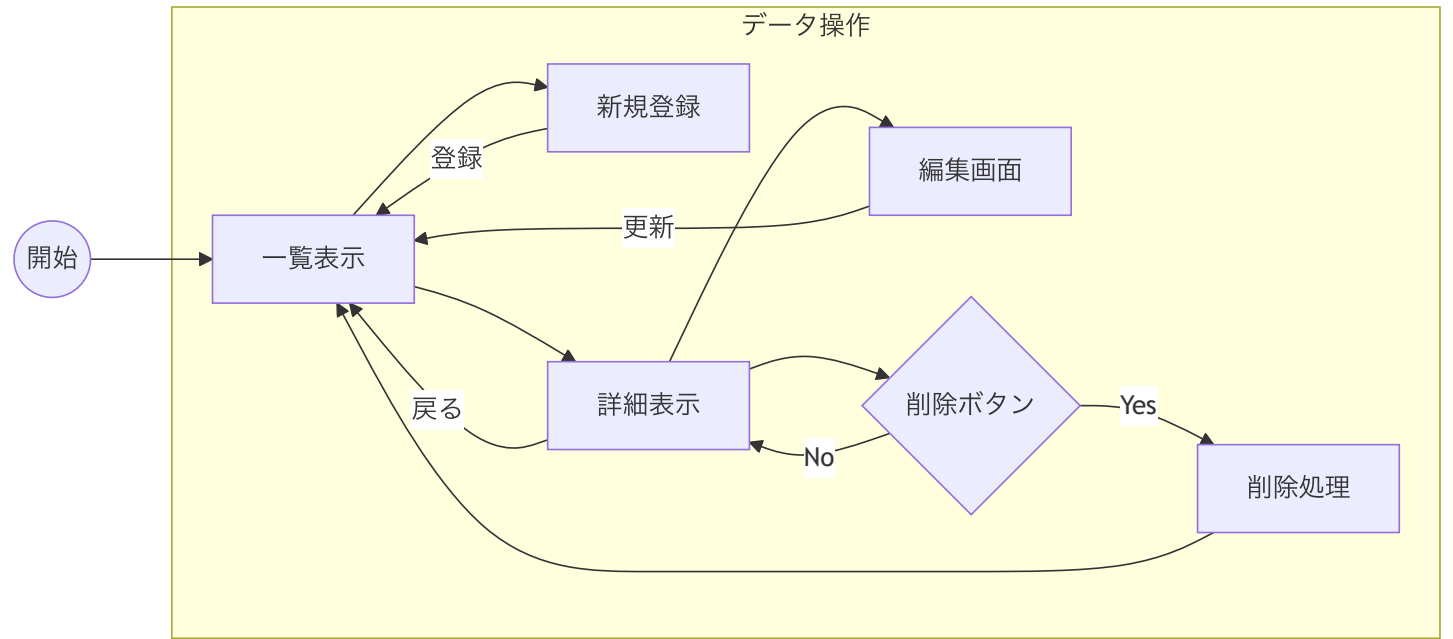
- ・ニーチェ

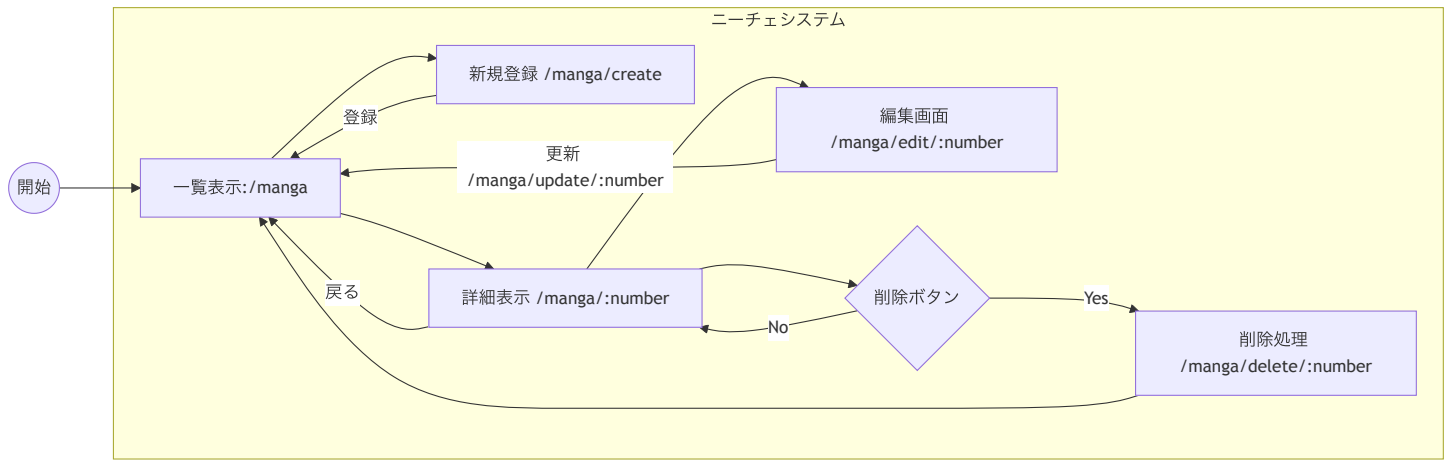
機能	メソッド	リソース名
一覧	get	/manga
詳細表示	get	/manga/:number

機能	メソッド	リソース名
新規登録	get	/manga/create
削除	get	/manga/delete/:number
編集	get	/manga/edit/:number
更新	post	/manga/update/:number

・ 教育原理

機能	メソッド	リソース名
一覧	get	/kyouiku
詳細表示	get	/kyouiku/:number
新規登録	get	/kyouiku/create
削除	get	/kyouiku/delete/:number
編集	get	/kyouiku/edit/:number
更新	post	/kyouiku/update/:number





具体的なメソッド名やリソース名に関して、現在検討中であるため割愛する。

リソースごとの機能の詳細

ページ遷移と同様。