

【プログラミング基礎】

最終プレゼン資料

# 「百人一首 札繰り」アプリ作成

2022.07.08

レクサス車両性能開発部

寺坂

# ターゲットユーザー（ペルソナ）

- ・ 佐藤陽菜
- ・ 13歳
- ・ 女性
- ・ 私立中学に通う中学生(1年生)
- ・ 名古屋市内在住
- ・ 祖母、両親、妹(小学5年生)の5人家族
- ・ 4月からの公共交通機関にて通学開始に伴いスマホを所持
- ・ これまでお正月などに百人一首を家族でやる機会があり、数年前にプチブームになった漫画&アニメ&映画(実写版)「ちはやふる」の影響で、中学から歌留多部に入部。100首覚えたて(やや不安な札あり)。



## <ニーズ>

- ・ 通学時間を利用して札覚えの復習(札繰りの練習)をしたい。
- ・ スマホを買ってもらったので、スマホでできると手軽で利用しやすい。

# | アプリの概要

実際の画面にてデモをご覧ください



## 工夫した点

- ・ 余計な(意図しない)操作ができないよう、ボタンの活性化/不活性化の適切な切り替えを実施。
- ・ 札を選択するチェックBOXで最低1か所にはチェックが入っている状態を維持。(最後の1か所になったらそのチェックが外せないようにした。)
- ・ 乱数の発生数を抑えるように工夫。(1実行当たりの最大発生数は100個。札の上下ランダム用の乱数は札の表示用乱数と共有。)
- ・ 札を繰るときに効果音を追加したが、短い間隔で繰られても音が出るようにした。(効果音の再生を解除してから鳴らすようにした。)

## 今後の拡張機能（時間がなくて実装できなかったこと）

- ・ 表示される札の位置ずれやちらつきの改善
- ・ 計測タイムの保存機能(過去のトップ10表示)
- ・ タイムに応じたエフェクト追加(音やアニメーションなど)
- ・ 設定時間での自動実行機能の追加
- ・ 札選択の細分化(決まり字ごと)