

要件定義書：贈る言葉BOT

1. プロジェクト概要

1.1 プロジェクト名

贈る言葉BOT（武田鉄矢版）

1.2 目的

ユーザーがオリジナルの言葉とその意味を入力し、武田鉄矢が黒板の前で言葉を贈ってくれる画像を生成・共有できるWebアプリケーション

1.3 開発環境

- OS: Windows
- 開発支援ツール: Claude CLI
- アプリケーション形式: Webアプリケーション（ブラウザベース）

2. 機能要件

2.1 入力機能

機能ID: F-001

- 機能名: 言葉入力フォーム
- 説明: ユーザーが贈りたい言葉とその意味を入力する
- 入力項目:
 - 贈りたい言葉（テキスト入力欄）
 - その意味（テキスト入力欄）
- ボタン: 「送信」ボタン
- バリデーション: 両方の入力欄が空でないことを確認

2.2 リンク生成機能

機能ID: F-002

- 機能名: 共有リンク生成
- 説明: 入力された内容を含む一意のURLを生成する
- データ保存方法: URLパラメータ形式（シンプルな実装）
- リンクの性質: 一時的（永続的なデータベース不要）

2.3 表示機能

機能ID: F-003

- 機能名: 贈る言葉表示ページ
- 説明: 生成されたリンクにアクセスすると、武田鉄矢の画像と言葉が表示される
- レイアウト:
 - 背景: 武田鉄矢が黒板の前に立っている画像（右側～中央に配置）
 - 黒板の左側スペース: 言葉とその意味を表示
- 表示形式:
 - 縦書き
 - 辞書風のデザイン
 - 1文字ずつ書かれていくタイプライターアニメーション

2.4 画像保存機能

機能ID: F-004

- 機能名: 画像ダウンロード
- 説明: 表示ページから画像として保存できる機能
- 実装方法: ボタンクリックでページ全体またはコンテンツ部分を画像化してダウンロード

3. 非機能要件

3.1 ユーザビリティ

- シンプルで直感的なUI
- 入力から共有までの操作が3ステップ以内
- レスポンシブデザイン（スマートフォンでも閲覧可能）

3.2 パフォーマンス

- ページ読み込み時間: 3秒以内
- アニメーション: スムーズに動作すること

3.3 ブラウザ対応

- 主要モダンブラウザ対応（Chrome, Firefox, Edge, Safari最新版）

4. 画面設計

4.1 入力画面（トップページ）



贈る言葉BOT

贈りたい言葉:	
[_____]	
その意味:	
[_____]	
[_____]	
[_____]	
[送信]	

4.2 表示画面（共有リンク先）

レイアウトの詳細:

- 背景/ベース: 武田鉄矢の画像全体
- 黒板の左側空白スペースに言葉を重ねて表示
- 武田鉄矢は画像の右側～中央に配置されている

[黒板背景 - 武田鉄矢の画像]	
	[武田鉄矢]
贈	
る	
言	
葉	
意味:	[画像保存ボタン]
~~~	
↑縦書き・辞書風	
1文字ずつアニメーション	

実装上の注意点:

- 武田鉄矢の画像は背景として配置
- 黒板の左側スペースに、CSS絶対配置またはグリッドレイアウトで言葉を重ねる
- 言葉のテキスト部分は半透明の背景を敷くか、そのまま白文字で表示
- 黒板の質感に馴染む配色を検討（白またはチョーク風の色）

5. 技術仕様（推奨）

## 5.1 フロントエンド

- HTML5
- CSS3（アニメーション、縦書き対応）
- JavaScript（バニラJSまたは軽量フレームワーク）

## 5.2 画像保存機能

- html2canvas または類似ライブラリの使用を検討

## 5.3 データ渡し

- URLパラメータ（Base64エンコードなど） またはHash fragment
- 

## 6. 開発フロー

1. プロジェクトフォルダ構成の作成
  2. HTML構造の実装（入力画面）
  3. CSS実装（基本スタイル、辞書風デザイン、縦書き）
  4. JavaScript実装（リンク生成、URLパラメータ処理）
  5. アニメーション実装（1文字ずつ表示）
  6. 画像保存機能の実装
  7. テスト・調整
- 

## 7. 成果物

- index.html（入力画面）
  - view.html（表示画面）※または単一HTMLで両対応
  - styles.css
  - script.js
  - README.md（使い方説明）
- 

## 8. 想定ユーザー

- 対象: 友達同士
  - 利用シーン: オリジナルの言葉を贈り合う、感謝や応援のメッセージ送付
-

## 9. 備考

- 武田鉄矢の画像は開発時にプロジェクトフォルダに配置
- 画像の著作権・肖像権に配慮した使用を前提とする