

要件定義書：国名マスターチャレンジ

1. 目的・コンセプト

1.1 タイトル

「国名マスターチャレンジ」

1.2 作成理由・経緯

新しいものを 1 から発想するのは難しいので、既存のアイデアを活用しようと考えた。そこで、「ポケモン全部言えるかな？ゲーム」というサイトがシンプルながら魅力的だったので参考にした。また、API を活用したいと思い調べた結果、国の情報を提供する無料の API を見つけた。国の知識は教育的価値が高くクイズに適していると考え、前述のサイトを基盤とした国名クイズ作成した。

1.3 メリット

- ユーザーが楽しみながら世界の国々に関する知識を向上させられる
- 繰り返しプレイしたくなる競争要素により、継続的なプレイを促進

2. アプリの要件

2.1 機能一覧

1. ゲームプレイ機能
 - 国名入力機能
 - 正誤判定機能
 - タイマー機能
 - スコア表示機能
 - 未回答国名マスキング機能
2. 出題範囲選択機能
 - 全ての国
 - 地域別（アジア、ヨーロッパ、アフリカ、南北アメリカ、オセアニア）
3. 結果表示機能
 - 今回のスコア表示
 - ベストスコア表示
 - 新記録達成表示
4. 視覚的フィードバック機能
 - 正解国名表示
 - 国旗表示
5. データ保存機能
 - ベストスコアのクッキー保存

2.2 画面設計

1. メイン画面

- タイトル
- 出題範囲選択ドロップダウン
- 開始/終了ボタン
- タイマー表示
- 国名入力フォーム
- スコア表示
- 国名リスト（マスキング/表示切り替え）

2. 結果モーダル

- 今回の結果セクション
- ベストスコアセクション
- 閉じるボタン