



ゲーム大会を、もっと簡単に。

Lobi Tournament beta

Lobi Tournament(現Tonamei)は、
誰でも簡単にゲーム大会を開催・運営できる、
国内有数のトーナメント・プラットフォームです。

スコアの自動計算や対戦相手とのチャット機能など
トーナメントに必要な機能が揃っているので、
オンラインでもスムーズに大会を行えます。

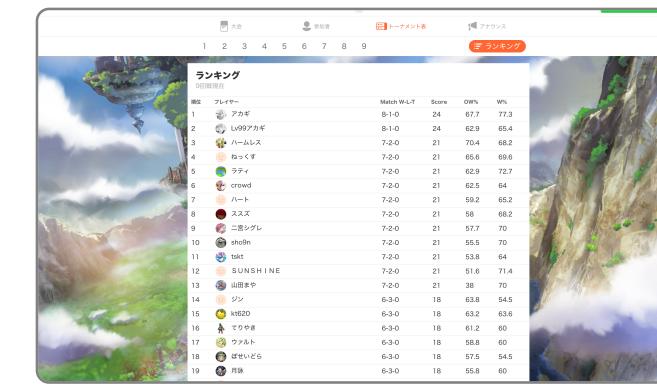
2017年にサービスを開始し、参加総数は10万人を突破。
個人向けに基本無料でサービスを提供しているほか、
複数の大手ゲーム会社と提携して
1000人超が同時接続するオンライン大会を開催しています。

新規機能開発

複数の日程の大会に一括でエントリーする「一括エントリー機能」や、「スイストロー形式」と呼ばれるトーナメントの開催機能を実装しました。

(フロントエンド3名、バックエンド2名)

Vue.js + TypeScript を使用し、できるだけ厳密に型定義をしていました。CSSにはStylusを使い、コンポーネントの共通化をしやすいようBEM記法で管理しました。



リファクタリング

新規機能の開発が連続し、短期間で開発したため実装が複雑化してしまいました。そのため潜在的なBugが存在する可能性があり、操作が限定されたり、大規模な大会を開けない等の課題がありました。

そこでリファクタリング期間を設けることをエンジニアサイドで提案し、三ヶ月間コードの改修を行いました。その結果、安定的にサービスの運用が出来るようになりました、Bug対応にリソースを割く頻度が減りました。

1. コードの改善

class名や変数名の統一、CSS のvariableや mixinでの変数定義、エラーハンドリングの例外処理といった細かな修正を行いました。

2. any型の排除

any型を許容していた TypeScriptを strictモードにして、any型を排除しました。GraphQLでデータを取得している箇所にはPrisma.ioを利用し、型定義を自動生成しました。

3. 単体テスト

不確実性を減らすことを目的として、Jestを用いてコンポーネントの単体テストを書きました。バグを未然に防ぐことができ、QAテスト前にバグ修正の工数を削減しました。