**未実装のアイディア**

C1　GE★RA

* **甘口・辛口のモード選択**

→設定でモード変更が行え、推しからのコメントが優しい甘口モードと厳しめの辛口モードでアプリの雰囲気も変えようと思っていた。

**<達成できなかった理由>**

　　　基本機能やデザインの作成を行ってから、挑戦しようと思っていたが、ファイル数が大幅に増えることと時間がかかってしまうため、今回は実装できなかった。

* **一緒に遊ぶ友人機能**

→予定のリストが表示される際に、友人の名前も一緒に指定されるという厳しめのルールを実装しようとしていた。

**<達成できなかった理由>**

　　　一緒に行動する人も選択させるのは、厳しいので上記の甘口・辛口設定で辛口の場合のみ実装しようとしていたため。

* **予定の編集ページの検索欄**

予定の編集画面において、予定の一覧が表示されるが、数が多いと見づらいので検索機能をつけようかと考えていた。

**<達成できなかった理由>**

　　　予定の編集ページのServletがかなり複雑になってしまい、そこから検索機能を足して時間がとられて、システムが以後かなくなってしまうリスクを考えて断念した。

* **推しからのメッセージ(テキスト)の挿入**

もともと、推しからのコメントのテーブルを作り、適宜コメントが変わって表示されるようにしようと考えていた。

**<達成できなかった理由>**

基本構造的には、今回実装した達成した予定の数に応じてコメントを分岐させる形でよかったので優先順位が低かった。

* **祝日対応、仕事が何曜日休みか設定できる**

現在は、日付を取得し「平日」「休日（土日）」が選択されているシステムで、自分で選択しなおすことができるので、祝日や土日休みじゃない人にも対応させている。

自分の休みが何曜日なのかの設定と祝日で、「平日」「休日」の自動選択が変わるようにしたかった。

**<達成できなかった理由>**

どのようにしたらよいかの考え方が思いつかず、技術的にも厳しいと判断した。

* **天気によってインドアアウトドアの選択を分ける**

その日の天気を取得し、予定でランダムに選択される「インドア」「アウトドア」の選択数を変えるシステムを実装したかった。

**<達成できなかった理由>**

ランダムで予定を作成するメソッドが複雑であり、そこを変えて問題が起きた場合に大きな時間がとられると判断した。

* **報奨ゲージの精密化**

達成画面で、ポイントゲージを表示し獲得したポイント分ポイントゲージが増えるようにしたかった。

**<達成できなかった理由>**

JavaScriptでポイントゲージを表示できることが分かり、調べていたが、期限までに間に合わないと判断した。