**Webアプリ**

**要件定義書**

スパイス★ファミリー

2022/06/01 第１版

改訂履歴

| 版数 | 日付 | 担当者名 | 備考 |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 06/02 | 髙林隼仁 | 新規作成 |
| 2 | 06/07 | 松本美空 | 「キャラ（卵）を購入機能」ページ遷移の旨、追記 |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |

# 概要

以下に、Webアプリケーション「なかおっち🍄」（以下、本システム）開発に関する概要を示す。

## システム開発の背景

仕事のモチベーションを向上させるため、若い方に人気のある育成ゲームの要素を加えた、アプリケーションを作成しようと考えた。

## システムの想定利用者とシステムの目的

想定利用者は、ゲームやアニメ（キャラクター）が好きな新人（若い方）の社員。システムでは自己啓発を促すミッションが出され、利用者はキャラの育成をモチベーションにミッションを行っていく。

ミッションは、「挨拶を3回行う」などの内容で、クリアかどうかは任意で決定できる。

# システム要件

以下に、本システムの要件を示す。

## 機能要件

### 機能の概要

・ログイン機能

・時間経過機能

・デイリーミッション機能

・キャラ（卵）購入機能

・キャラチェンジ機能

### ログイン機能

（個々の機能について記載してください）

| 機能名 | ログイン機能 |
| --- | --- |
| 概要 | ログインで出勤。一日一回ログインボーナスがもらえる。ログアウトで退勤。 |
| 処理内容 | ログイン時に日付を取得。その日のうちにログインされていない場合、ログインボーナスを取得する。 |
| 想定利用者 | ユーザー |
| 備考 | ログインボーナスでポイント取得 |

### 時間経過経験値機能

（個々の機能について記載してください）

| 機能名 | 時間経過経験値機能 |
| --- | --- |
| 概要 | 勤務時間に比例してキャラの経験値を取得する。 |
| 処理内容 | 毎秒、画面に表示されている経験値を更新する。 |
| 想定利用者 | ユーザー |
| 備考 | 経験値が一定数を超えるとレベルが上がりキャラの姿が変化する。 |

### デイリーミッション機能

（個々の機能について記載してください）

| 機能名 | デイリーミッション機能 |
| --- | --- |
| 概要 | 目標をクリアすることでキャラの経験値を取得する |
| 処理内容 | メイン画面で、3つのデイリーミッション(目標)を表示する。  デイリーミッションの横にあるクリアボタンを押すと、ミッションクリアとなり、表示を消すことができる。  ミッションをクリアすることで、キャラの経験値を取得できる。  出勤したら、別のクエストに切り替わる。 |
| 想定利用者 | ユーザー |
| 備考 | 経験値が一定数を超えるとレベルが上がり、キャラの姿が変化する。  日付の取得はログイン時に行う。  クリアボタンの位置は変わる可能性もある。 |

### キャラ（卵）を購入機能

（個々の機能について記載してください）

| 機能名 | キャラ（卵）を購入機能 |
| --- | --- |
| 概要 | 取得した5ポイントでキャラ（卵）を購入することができる。 |
| 処理内容 | ポイントの取得はログインするたびに1ポイント取得することができる。購入したキャラはチェンジ機能で表示される。Tポイントを5ポイント以上持っている場合はそのうちの5ポイントを使って購入できる。4ポイント以下の場合購入しようとすると「購入出来ません」と表示する。  メイン画面の購入ボタン、あるいは、卵の画像を押して、（本当に購入しますか）に（はい）と選択すると、購入画面に遷移する。 |
| 想定利用者 | ユーザー |
| 備考 |  |

### キャラチェンジ機能

（個々の機能について記載してください）

| 機能名 | キャラチェンジ機能 |
| --- | --- |
| 概要 | 卵、キャラを変更できる |
| 処理内容 | キャラを選択し、決定をすると今表示されているキャラと入れ替える。戻る場合何もしない。 |
| 想定利用者 | ユーザー |
| 備考 | キャラ変更を同じ画面でできるか、別の画面でできるようにするかは未定 |