**発表ネタ**

・失敗したことをいろいろ探す（細かい失敗や大きい失敗）

・チーム開発外のエピソードでもおけ

チーム名：ふっクラフト

高川　リーダー

高橋　構築、品質管理

成沢　データベース

岩田　コミュニケーション

飯泉　発表

**発表案**

・最初に作ったドラえもんを発表資料に組み込み成長を見る

・発表一人２，３分

・動物の手足のパーツを紹介する

・ディズニー声真似

・動物の鳴き声

**小さなこと**

・高橋さん　段位認定３段　初合格者

・SQLドリル提出

週に２回しか提出できないのに一回目ファイル名を間違えて、２回目提出物自体を間違えたためその１週間は提出することができなかった。　高川

・名前決めにこだわるため、いつも時間かかる。（システム名、チーム名）　成沢

・自分たちの認識と講師の認識がずれていた　宮崎講師

・Eクラスで最初に外部設計のレビューを終わらせることができた

・ガチャ画面の卵をどうしても割りたかった　飯泉

・チーム名決め　1時間ほど悩んだ。

クラフティ、フレンチトースト、美味しいどら焼き、ふっくら名人、トリルなど

うまく合わせて「ふっクラフト」に

矢沢講師の影響でこうなったと

**感じたこと**

・ソシャゲ開発の人たちがすごいと感じた　飯泉

・穏やかなチーム

・６月８日　昼休み後、みんな眠そうで静かなデータベース設計だった。みんな顔が死んでいた　飯泉

・DBは高橋さんと成沢さんが頑張ってくれた

・内部設計の記述頑張った　高橋

・ふれあい画面のデフォルトデザインを作ってくれた　岩田

・卵とレア度の画像作ってくれた　岩田

・成沢さん検証ツールの使い手

・研修開始の９時から10時の1時間は大体雑談で終わる

**苦労したこと**

・講師レビューの指摘を直す作業にほぼ一日費やした　チーム

・まずプログラミングの進め方が分からず、成沢さん高橋さんに何をやるかから説明してもらった　成沢、高橋

・高橋さんに合計６時間ほどついてもらいDB、DAO、サーブレットを教えてもらいながら進めた　高橋

・高川さんにDBからプログラミングまで丁寧に教えてもらった　高川

・ハンバーガーメニューの実装頑張ってくれた　成沢

・高川さんが編集作業を頑張ってくれた。

間違ってエクセルを消してしまい、もう一度やり直す羽目に。編集のし過ぎで編集力アップしてそう

・スケジュール閲覧画面のスケジュールの表示を行うプログラムについて、試行錯誤を重ねて3回の作り直しを経てようやく納得がいくプログラムを作成できた。　高橋

・DB設計書を作る時に自分自身が手探り状態だったのでどう進行したらいいかわからなくて難しかった。　成沢

・ハンバーガーメニューのcssが各画面のcssの影響を受けてしまって調整が大変だった

**新しい発見**

・アンダーバーではなく、アンダースコアが正式名称であることが分かった　チーム

・cssで特定のものを動かしたい場合はidやclassを指定する　飯泉

・sql文はコピペですぐ作れるようにメモに残しておいたほうがいい　飯泉

・値変更以外はalter文を使う　飯泉

**工夫したこと**

・ガチャボタンを扇風機にする案を出す　成沢

・ガチャの卵をから揚げにするという残酷なアイデアが出る　高川

・他チームと差別化するためガントチャートを作ってくれた　高川

**問題、どう乗り越えたか**

・Githubがバグったのか全員分の編集ファイルが高川さんのもとへ結集　いじってたらなんか治った

先にプッシュすることで解決

**アプリの魅力**

・ペットに癒されながらスケジュール管理できる

・個性豊かな5体の動物から好きなのを選べる

・クリックすると表情を変えたり、動く

・ガチャ機能があり、新たなきせかえを手に入れられる

・自分のペットや背景の着せ替えをすることでより楽しめる

・ログインやペットとのふれあい、設定した予定を完了するとガチャで使えるふっくらコイン（FC）が手に入る

**6月で成長したこと**

・名刺管理アプリではDAOなどの書き方がわからなかったが、チーム開発に入ってからバンバン書くようになり、わかるようになってきた　高川