## Github Flowにもとづくじゃんけんゲーム開発

今回の演習では，2つのじゃんけんゲームを開発した．そのうち，自分が主開発者となったものについて，共同開発者の分まで含めて振り返りを実施し，以下に記述すること．

## 開発者情報

|  |  |
| --- | --- |
| 主開発者 | 共同開発者 |
| 氏名(自分)：  学番(自分)：  Github(自分): | 氏名：  学番：  Github: |

## リポジトリURL

主開発者のGitリポジトリURLを下記URLに続けて記入せよ．

https://github.com/

## 開発状況

主開発者として開発したじゃんけんゲームの動作画面をキャプチャし，以下に貼り付けよ．また，正常系シナリオ(S0~D8)/異常系シナリオ(E1~E12)のどこまで完了できたかを記述せよ．

[じゃんけんゲーム動作画面]

[開発進捗状況]

## ブランチ名の確認

主開発者として開発したじゃんけんゲームリポジトリにおいて，masterブランチ以外に作成されたすべてのブランチ名を以下に記述せよ．さらに，すべてのブランチ名が適切であるか（本来はそのブランチで何をするかが第3者に伝わる名前であるかを評価することが目的だが，ここでは演習中で指示されたものと一致しているかどうかを記述すること）．なお，ブランチ名は 2.で記述したGitリポジトリURL末尾に/branches/all をつけることでも表示できる．

[ブランチ名に関する考察]

## コミットグラフ

主開発者として開発したじゃんけんゲームリポジトリにおいて， Githubサイトで表示されるコミットグラフをキャプチャし，以下に貼り付けよ．コミットグラフは，2. で記述したGitリポジトリURL末尾に"/network"をつけることで表示できる．  
その後，下記1~3それぞれについて対応できているかを記述せよ．

1. すべてのブランチがmasterブランチから作成されているか
2. すべてのブランチがMergeされているか
3. 初期コミット以外でmasterブランチに直接コミットされていないか（Pull RequestによるMergeならOK）

[コミットグラフ]

[ブランチ及びコミットに関する考察]

## Pull Request

主開発者として開発したじゃんけんゲームリポジトリにおいて，Pull Requestの情報を下記に記述し，1,2に対応できているか確認し，記述せよ．Pull Requestは2. で記述したGitリポジトリURL末尾に"/pulls"をつけることで表示できる．Mergeが終了したPull RequestはClosedというリンクで，MergeされていないPull RequestはOpenというリンクをクリックすることで表示できる．

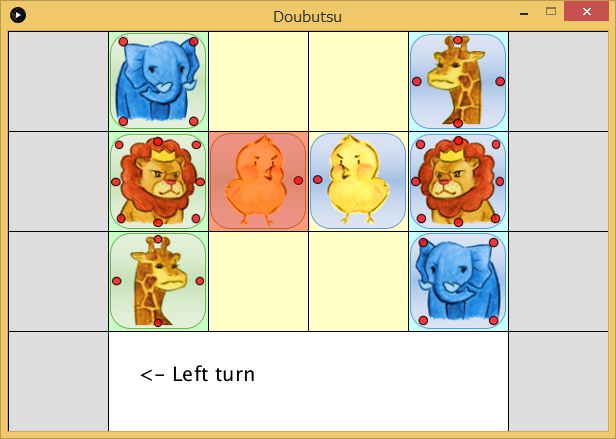
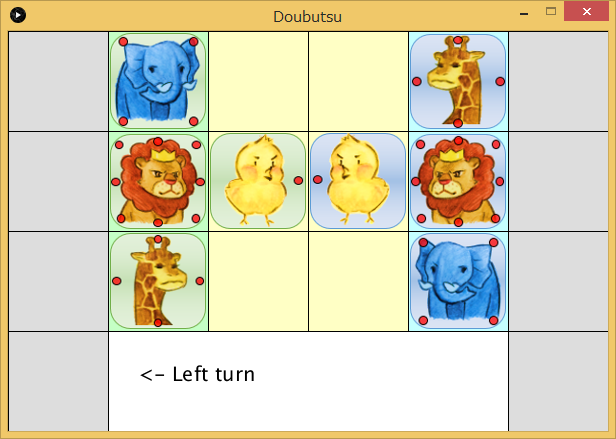
1. すべてのPRがMergeされているか
2. PR登録者とレビュアーが別の開発者になっているか

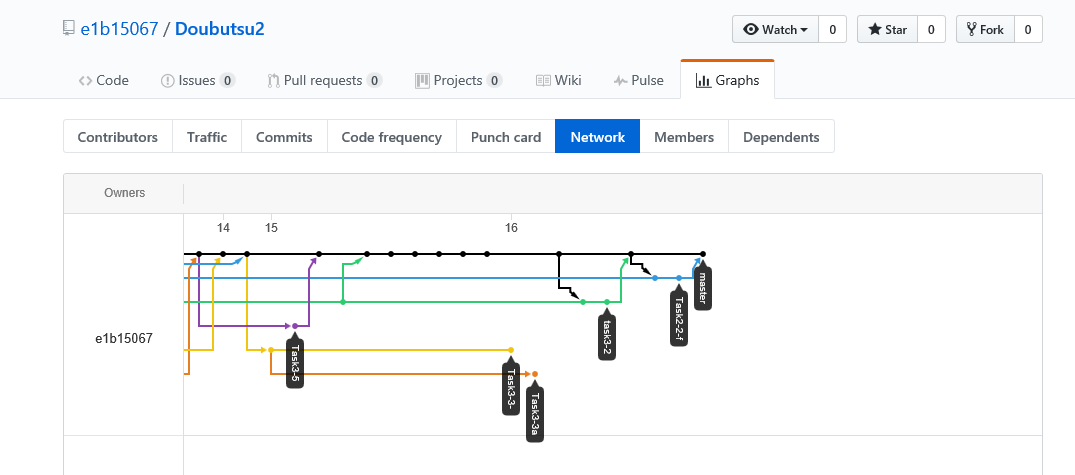
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PR URL(#) | タイトル | PR作成・登録者 | レビュアー |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

ここで，PR URLにはGithubで割り当てられたPull Requestの#を記述すれば良い(#1,#2等)．PR作成・登録者及びレビュアーは担当した開発者のGithub アカウントを記述すること．

[Pull Requestに関する考察]

## 発生したトラブル及び得られた知見，開発における改善点





.