



プレゼント選びを「楽」しく「楽」に

EC おもちゃ屋さん ラクラクトイ

フロントBチーム



発表の流れ : フロントBチーム

- 1 システム概要
- 2 独自機能の紹介
- 3 システム実演
- 4 個人の成果報告
- 5 まとめ
- 6 質疑応答



1. システム概要

おもちゃを 楽しく 快適に
購入してもらえるおもちゃ販売ECサイト



1. システム概要

- 1 トップページ
- 2 ユーザー登録
- 3 ログイン／ログアウト
- 4 商品一覧
- 5 商品詳細
- 6 カート内の商品一覧
- 7 お気に入りリスト
- 8 注文確認
- 9 注文履歴
- 10 注文完了
- 11 404エラーページ

2. 独自機能の紹介

お客様

お気に入り機能で気になる商品を一時保存 → **利便性UP**

404エラーページ → **ユーザーの安心UP**

お店側

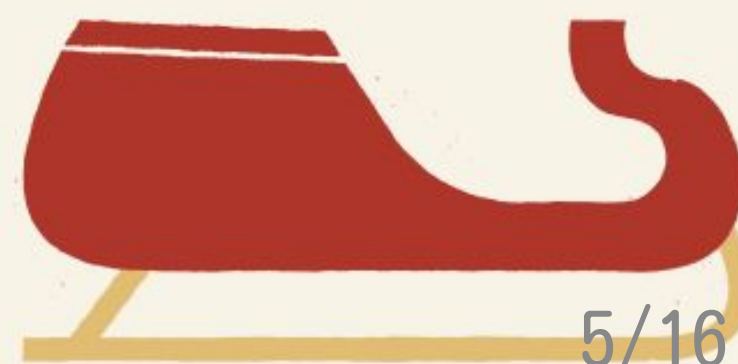
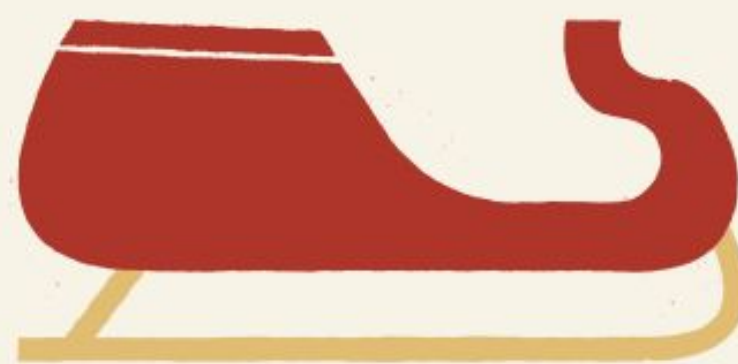
クリスマスを意識したページデザイン → **購買意欲UP**

注文履歴から同じ商品を再購入できる → **リピート購入UP**



3. システム実演

フロントBチーム



4. 個人の成果報告

フロントBチーム

4. 個人の成果報告 神保佑美：技術リーダー

- ① トップページ
- ② ユーザー登録
- ③ ログイン/ログアウト
- ④ 商品一覧
商品検索時にサジェスト機能
- ⑪ 404エラーページ



4. 個人の成果報告 神保佑美：技術リーダー

工夫した点

- ・ 幅広い年代に使いやすいトップページ
- ・ 購買意欲を上げる為、クリスマスまでのカウントダウン機能を追加
- ・ 実際のECサイトを参考に独自機能を検討

苦勞した点

- ・ ログイン後の遷移画面を2パターンつくる
- ・ エラーページの表示

4. 個人の成果報告 椎葉渉：スクラムリーダー

1 トップページ

商品一覧スライドショー

4 商品一覧

商品一覧情報を取得して全件表示

あいまい検索機能

5 商品詳細

一覧でクリックした商品の詳細を表示

ショッピングカートに商品を追加する

4. 個人の成果報告 椎葉渉：スクラムリーダー

工夫した点

- 商品を選んでいる時に楽しくなる仕様（一覧スクロール、雪、画像拡大）
- 検索で大文字小文字を区別しない
- 現在のページ数の表示
- 詳細画面でトッピングに応じ、現在の金額をリアルタイムで反映
- フレックスボックス、メディアクエリを使用し表示の切り替え（一部）

苦労した点

- 選択されたトッピングの情報を保持したままカートに追加する機能
- 機能やデザインを追加していく際にCSSが崩れてしまうこと

4. 個人の成果報告 濱名育実：成果物リーダー

6 カート内の商品一覧

ショッピングカートの商品を削除する

8 注文確認

届け先入力欄に会員情報を自動入力する

9 注文履歴

購入年で絞り込み検索

商品詳細へのリンク

カートへ入れる機能を追加

4. 個人の成果報告 濱名育実：成果物リーダー

工夫した点

- ・ ユーザーの手間を省く
(注文確認でユーザーIDから登録情報を取得し、自動入力する)
- ・ 再購入しやすい仕組み
(注文履歴で同じ商品をカートへ追加、商品詳細ページへのリンク)
- ・ 開発時間短縮のため、短時間で搭載できるライブラリのリサーチ

苦労した点

- ・ カート内一覧、注文履歴のデータの取り出し
もう少し時間があれば、カート内で数量変更できる機能を実装したかった

4. 個人の成果報告 児玉桃子：総リーダー

4 商品一覧

並び順変更

ページング機能

7 お気に入りリスト

8 注文確認

注文をする

注文完了のページ

郵便番号から住所を自動入力

クレジットカードの有用性チェック

4. 個人の成果報告 児玉桃子：総リーダー

工夫した点

- 4：並び替えのパターンは価格(数字)だけでなく、名前でも行えるように
- 4：商品が増えてもページング編集の必要なし
- 7：お気に入りリストを作成（重複はなくすように）
- 8：ありとあらゆる入力パターンを考えて、異常な入力を弾くように
- 8：注文後はカートの中身を空にして、また1から選び直せるように
- 他：必要なデータはリロードしても消えないように

苦労した点

- ・複数ページに渡るデータの受け渡し
- ・要素の中の要素の中に要素があるような構造だったので取り出しが難しかった
- ・配列を回して表示しているので、データの区別が難しかった

5. まとめ

良かった点

- 基本機能をページごとに分担をして作業を進めたことで、競合の発生頻度を抑えることができた。
- trelloでの管理／slackでの共有を素早く行うことができた。
- 余裕を持ったスケジューリング→独自機能に時間を割く事ができた。
- 助け合いが良くてできた。

改善点

- 全体的に技術力がまだまだ足りず、難易度の高い実装が出来なかった。
→研修期間で技術力を出来るだけ向上させ難しい実装にも挑戦していきたい！

6. 質疑応答

フロントBチーム