画面設計書

◆やることの洗い出し

　・画面設計書の制作

仕様ツール：Cacoo

-ページ設計：

-サイトマップ

-機能推移図

・DBの項目の決定

・全問題の確定

来月あたり

・イラストの制作

<http://blog.peacepiece.info/file/web_design_layout.pdf>

[画面設計参考例](http://itpro.nikkeibp.co.jp/article/COLUMN/20090108/322455/?rt=nocnt)

◆月次目標について

月次

画面設計書及びサーバ構築着手

設計書⇒使うDB⇒DB構築に移行。

今月、10日分の制作授業。

Linuxの運用方法

windows

担任の許可:テスト環境について

Date⇒提出。

学校のPC（サーバ？）にデータが保存される。

私的PCは使えない。クラウドは、データが重いからきつい。

まぁ、学校のPC率が高い。

Macか窓かペンペンか。

サーバ側:windos/Mac

予定サーバOS：Linux

クライアント側：windows/Mac/Android/iOS

テスト環境：実機、仮想環境（実機と同OS)

＜最低目標＞

あくまで、小数のβテスト用のツール：Linux仮想環境（負荷面脆弱。PC稼働時間のみ）

あくまで、ごく一部の期間内でやる：Linuxブート環境（多人数可。PC稼働時間のみ）

ゴール：YSEフェスタだけのプレイ：Linux仮想環境（当日のみ。稼働台数想定3-4台）

＜終着点＞

継続して多人数にプレイしてもらう：常時起動しているサーバ内

（多人数可。サーバは推定常時起動）

クラウド

レンタルサーバー

＜可変終着点＞

第三者常時起動PCにデータを入れておいて、Webページを稼働させておく。

提出はコピーデータを提出（ざっくり）

最低目標：安牌。反面発表時綻びが発生。

終着点：Linuxは不使用を想定。学校サーバかクラウドが最有力候補。

テスト環境：Linux

メニュー項目

・トップ

・難易度3つ

2016/09/14---------------------------------------------------------------------------------------------------------

全体を通してやること

企画

　・問題１８種全問の確定

　・問題で使用する機能部分の確定　（例：回転命令で図形の回転など）

・その他システム・機能部分（例：レスポンシブ部分やリセット機能など）

設計

・画面設計書

-サイトマップ

-ページレイアウト（PC＆タブレット）

・DB設計

・イラスト作成

サーバ構築

・テスト用仮想化環境サーバ構築

・フェスタ用ブートorレンタルサーバ構築

・DB構築

開発

・webページ（HTML５＆CSS３）

・問題機能（JS）

・DBから問題の取得（PHP）

テスト

・開発テスト

・システム開発

調整

・本番環境でのリリース

・問題難易度の調整（実際にプレイしてもらって）

------------------------------------------

◆レスポンシブ対応について

・縦表示の際には横に向けるように警告を出す

横画面が標準

　　//必要なものだけ。

・スマホでの表示はできないよって表示

各問題のシステム機能に関して

◆各問題共通部分

・クリア条件判定後　クリア画面（ダイアログ制作）

・クリア後のlocalstorageへの保存（ハッシュ）

・ルビを自動でふる（YAHOOルビふり使用？＜要調査＞）

・クリアパターンの判定 クリアページ移動

・ゲームオーバーの判定 ゲームオーバーに移動

◆戦艦ゲーム

・基準となるものから右か左かを色で表現する判定

・UI部分：クリック操作

　 ・リセット機能（問題の初期化）

・回数制限の機能

課題）リセットの繰り返し簡単にクリアされる問題

◆宝さがし

・矢印の表示+判定

・リセット機能（初期化）

・回数制限の機能

・UI部分：クリック操作

◆わらしべ長者

・アイテムの交換（動きをつける）

・交換できるキャラがわかるように（光らせるなど）

・交換後のキャラがわかるように（色を変えるなど）

・UI部分：クリック

・リセット機能

◆りんご広い

・UI部分：クリック

・動けるかどうかの判定

・リセット機能

・移動できる部分に色をつける

・移動後に色を付ける

◆回転命令

・基本図形の回転

・UI部分：クリック

◆船渡し

・船が左右に動く機能（ボタン

・船をクリックでモノを下す

・モノをクリックで船に乗せる（オオカミなど）

・ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ時に食われる動き

◆問題ジャンル画面

・クリア済みチェック（星を使用）

・問題選択画面の表示

・問題選択初回のみ（遊び方の表示）

・local側への保存機能

・全問題リセット

◆レスポンシブでの機能

・768\*1024

◆チュートリアル

・動画使用

◆画面UIや推移図が妥当かどうか

問題点

・画面推移が多すぎる

・毎回遊び方を表示する

・問題が継続的に続かない（問題数が少ない）

・

変える部分

・操作説明を問題前へ？

◆問題を詰んだときにヒントを表示

<http://websae.net/wireframe-20150303/>