背景

　確定）2020年小学校でのﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ必修化

　　確定）内容は算数など既存授業に含ませて行う

　ここから論理的思考能力を身に付ける動きがトレンドと考え

　小学生が論理的思考能力を身に付けられるようなコンテンツの制作を考えました。

　確定）ターゲット：小学生（学年すべて）

確定） アルゴリズム：ある問題を解くためを定式化したもの　レシピなど？

確定）　論理的思考能力：問題解決のために筋道をたてて解決するための手段を考えられること

企画に関して

　確定）webベースで制作

　ゲーム要素

　確定）既存に存在するアルゴリズム問題や論理パズル問題をゲームを行うような感覚で行える

　確定）シナリオやイラストをつけることによってターゲットに継続的に行わさせる

　ゲーム難易度について

　　確定）ゲームはチャプターを進める事に（１－１⇒１－１０など）少しづつ難易度上昇

　　確定）また、チャプターごと３つ難易度設定（やさしい、ふつう、難しい）

　チャプター制

　　確定）最初からステージの全てを公開している

　　チャプターでのステージについて

　　　確定）橋渡しのアルゴリズム

　　　候補）嘘つきをさがすゲーム？

　　　（課題）チャプター内容の確定

　シナリオについて

　　候補）既存の童話など流用して作成

　　候補）オリジナルの方が作りやすい？

　　確定）数は３つくらい

　自動セーブデータについて

　　確定）ログイン機能を追加？　瀬戸：ランキングがあるから　佐藤

　　　　 正確性は高い？

　　　　　登録をだれにやらせる　小学生

　　　　　　　　　　　　　　　 保護者

　　候補）セッションなどローカルで保存？

　 確定）ランキング制の要素を追加？

　親に進捗を伝える手段ついて

　　確定）ハッシュなどに進捗を保存

　　候補）または、一部機能のみログインさせる

システム要件の詳細

・言語

　　　確定）HTML5

　　　確定）CSS3

　　　確定）JS

　　　確定）PHP

　　確定）mySql

　　・開発環境

　暫定対応OSとブラウザ

　　PC

　OS：windows7・8.1・10？

　　　　暫定：Mac OS X 10

　　タブレット

　　　OS：iOS・Android

　　暫定ブラウザ

　　　 Chrome 50,51,52　 Edge 13　　IE 11　Safari 9.1

ガント制作

　やること

　・企画

　・開発

　・基本設計

　・詳細設計

　・テスト

　・微調整