

推しメンクイズ機能仕様書

プロジェクト名: GRADUATION LIVE '26 公式サイト

作成日: 2026 年 2 月 4 日

バージョン: 1.0

1. 概要

本機能は、Web サイト訪問者が卒業メンバーに関する知識を試すことができる「推しメンクイズ」コンテンツである。特定日時までのロック機能、ニックネーム登録、クイズ回答、結果発表、およびデータベースへのスコア保存機能を有する。

2. 画面遷移と機能詳細

2-1. コンテンツ解禁前（ロック画面）



- 概要: キャンペーン開始日時より前にアクセスした場合の表示。
- 表示条件: 現在時刻 < 2026 年 3 月 21 日 19:00
- UI 要素: タイトル「SECRET GAME」、ステータス「COMING SOON...」、解禁日時「2026.03.21 19:00 UNLOCK」
- 機能: ユーザー操作不可。指定日時を過ぎると自動（またはリロード）でスタート画面へ切り替わる。

2-2. スタート画面（解禁後）



- 概要: クイズの参加登録画面。
- 表示条件: 現在時刻 \geq 2026 年 3 月 21 日 19:00
- UI 要素: タイトル「推しメンクイズ 全問正解チャレンジ」、ニックネーム入力フォーム、START ボタン
- 機能: ニックネーム未入力時は遷移不可。
- 状態遷移: 画像 3.png のように名前を入力し START を押すと次へ遷移。

2-3. メンバー選択画面



- 概要: クイズに挑戦したい対象メンバーを選択する画面。
- UI 要素: タイトル「SELECT MEMBER」、メンバーリスト、BACK ボタン
- 機能: リストタップで該当メンバーのクイズデータを読み込み遷移。縦スクロール可能。

2-4. クイズ出題画面





- 概要: 4 択クイズを出題・回答する画面。
- UI 要素: 問題番号、問題文、選択肢ボタン、決定ボタン
- 機能(初期): 画像 5.png の状態。
- 機能(選択時): 画像 6.png の状態。選択肢をタップすると反転し、決定ボタンで次へ進む。全 7 問。

2-5. 結果画面（通常）



- 概要: 全問正解できなかった場合の結果表示（正解数 0～7 問）。
- UI 要素: スコア（例: 3/7）、メッセージ（例: 出直してこい！）、RETRY ボタン
- 機能: DB へプレイ履歴（スコア、名前）を保存する。RETRY で最初に戻る。

2-6. 結果画面（完全制覇）



- 概要: 全問正解した場合の特別な結果表示（正解数 8 問）。
- UI 要素: 金色の背景、PERFECT!!の文字、ユーザー名の強調表示。
- 機能: 通常同様に DB 保存を行う。

3. データベース仕様

Filter Sort Insert RLS disabled Index Advisor Enable Realtime Role postgres 印 刷新					
	id int8	created_at timestamptz	player_name text	target_member text	score int2
<input type="checkbox"/>	7	2026-02-04 09:33:31.621911+0C	test_user	田中 太郎	3
<input type="checkbox"/>	8	2026-02-04 09:34:18.516474+0	test_user	田中 太郎	8

テーブル名: game_results

カラム名	データ型	説明	サンプル値
id	int8	主キー（自動採番）	7, 8
created_at	timestamptz	データ作成日時	2026-02-04 09:34...
player_name	text	入力したニックネーム	test_user
target_member	text	クイズ対象メンバー	田中 太郎
score	int2	獲得スコア（0～8）	3, 8

保存タイミング: 結果画面が表示された時点。

用途: プレイ履歴の集計、管理。