

## 「積みゲーメーター」要件定義書

### 1. 目的・コンセプト

- ・ **タイトル**：積みゲーメーター
- ・ **作成理由**：買ったままプレイせずに放置されているゲームを「積みゲー」という。また、買ったまま読まずに放置されている本を「積読」という。積読を対策するためのアプリとして「読書メーター」があるが、積みゲーを対策するための仕組みはあまり見られない。そこで、積みゲーを対策するためのウェブサイトを作ろうと考えた。
- ・ **メリット**：自分がどんな積みゲーを抱えているのか把握できる。積みゲーのプレイ状況を管理できる。

### 2. アプリの要件

#### 1. 機能一覧

- (1) 積みゲーの一覧表示。(API は不使用)
- (2) 積みゲーの追加。
- (3) 積みゲーのクリアにかかるプレイ時間を表示 (ユーザーが入力するもの)。
- (4) 積みゲーの編集・削除。
- (5) 積みゲーをプレイした最終日を表示。
- (6) 積みゲーの総プレイ時間を表示 (ユーザーが入力するもの)。
- (7) 積みゲーの日ごとのプレイ時間を表示 (ユーザーが入力するもの)。
- (8) 積みゲーの日ごとのプレイ時間のグラフを表示

#### 2. 画面設計

##### 画面 1 ホーム画面

### 積みゲーメーター

- ・ ホーム
- ・ プレイ記録の入力
- ・ プレイ時間グラフ表示
- ・ ゲームの新規登録
- ・ ゲームの削除

#### ゲームプレイ記録をつけて、積みゲーゼロを目指しましょう！

このサイトでは、ゲームプレイ記録を入力し、管理することができます。  
プレイ記録を管理して、積みゲーゼロを目指しましょう！

##### 積みゲーメーターでできること

- ・現在プレイしているゲームを記録して管理。
  - ・ゲームごとにプレイ時間をグラフで可視化。
  - ・クリア時間目安を入力することで、おおまかな進捗度を把握。
- まずは「ゲームの新規登録」をクリックして、ゲーム情報を追加してみましょう！

##### ゲーム一覧

ゲーム名	最後にプレイした日	プレイ時間 (時間)	総プレイ時間 (時間)	クリア時間目安 (時間)
ニーアオートマタ	2024年7月6日	1時間	13時間	30時間
ベルソナ5	2024年6月7日	3時間	40時間	80時間
ゼルダの伝説ティアーズオブザキングダム	2024年5月8日	4時間	86時間	90時間

画面 2 記録入力画面

ゲーム記録の入力

ゲーム名	総プレイ時間	クリア時間目安
(入力)	(入力)	(入力)

ジャンル別クリア時間目安

- RPG：30~60時間
- アドベンチャー：15~25時間
- アクション:20~30時間

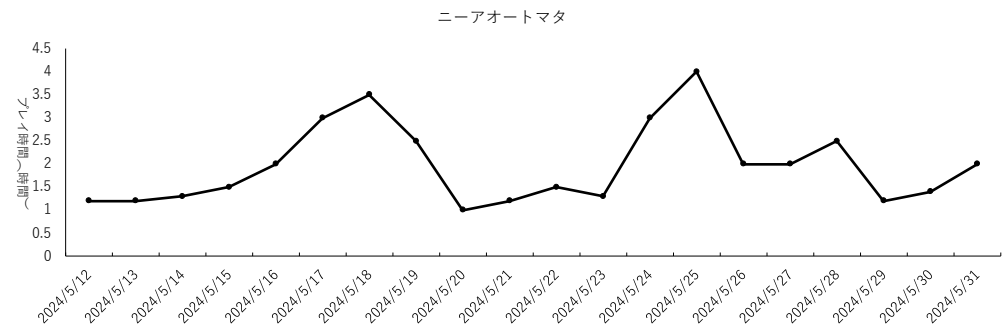
[クリア時間が分かるサイト「HowLongToBeat.com」はこちら](https://howlongtobeat.com/)

追加

※ユーザーがクリア時間目安を把握するために、クリア時間が分かるサイトの外部 URL  
「<https://howlongtobeat.com/>」を埋め込む。

画面 3 ゲーム記録表示画面

プレイ時間の推移グラフ



ゲームを選択：▼

3. URL 設計

- (1)home.html
- (2)report.html
- (3)chart.html
- (4)newreport.html
- (5)delete.html
- (6)script.js
- (7)chart.js

長谷川達規

[js26\_03B] ぞうさん

(8) styles.css

#### 4. テーブル定義

積みゲー（配列）

- (1) game.name : ゲーム名
- (2) latestRecord.date : プレイ記録のある最新の日付
- (3) latestRecord.playTime : 最終日にプレイした時間
- (4) game.totalPlayTime : 総プレイ時間
- (5) game.clearTime : ゲームクリアまでのプレイ時間の目安