

s-starter

文具/雑貨 販売システム 発表資料

--member--

- ・ 高良星海 チームリーダー
- ・ 舘川佳苗 テクニカルリーダー
- ・ 古市遼平
- ・ 山崎大夢

-Contents-

- 1 開発したシステムについて
 - システム導入経緯
 - システム機能紹介
 - スケジュール
- 2 品質向上を行うための工夫
- 3 シミュレーション
- 4 チーム目標・改善点
- 5 個人感想

1.開発したシステムについて

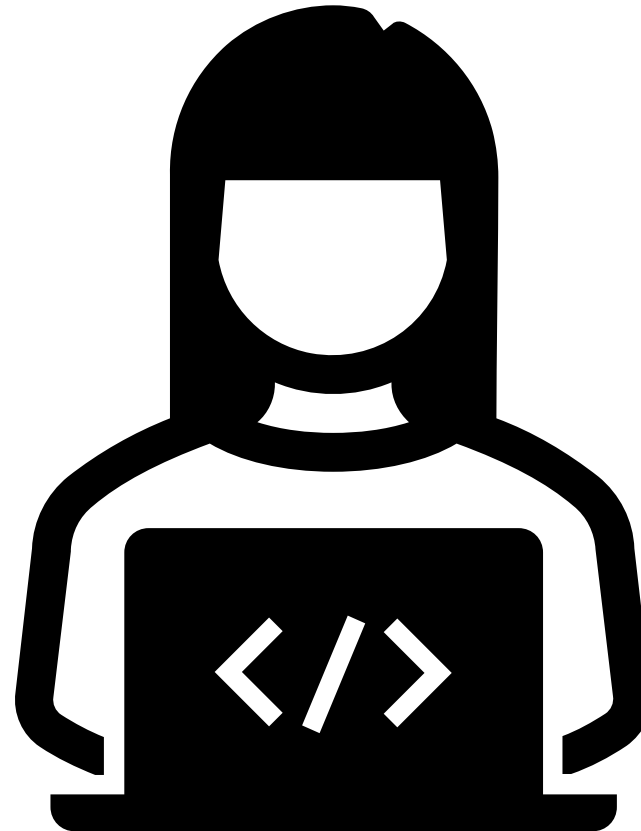
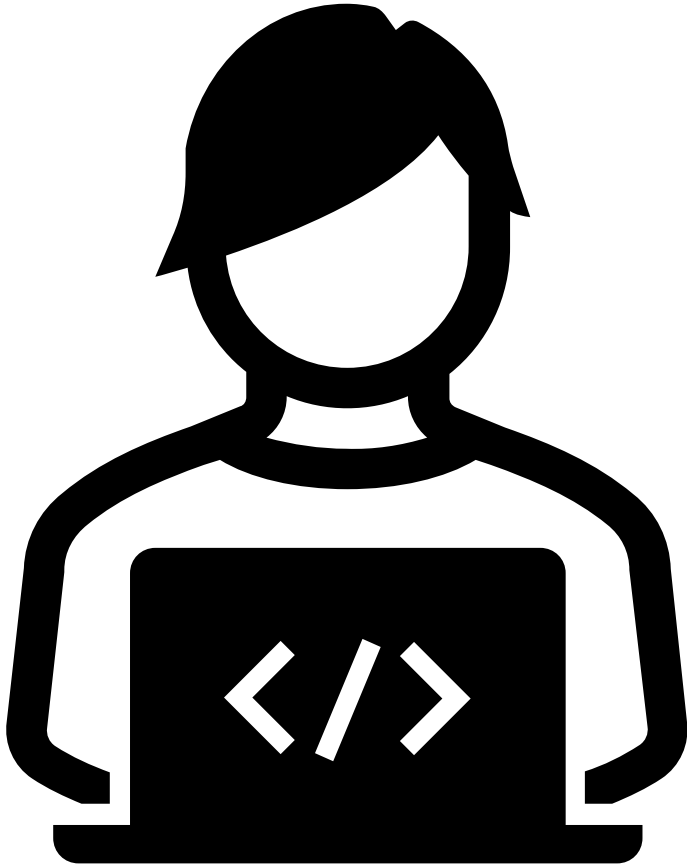
- システム導入経緯

- ・現状としては、Webサイトを通じた商品販売は行っておらず、店舗でのみ文具・雑貨・パソコン周辺機器を販売
- ・他社を見るとECサイトを使うことで、売り上げを伸ばしている

自社のECサイトで商品を販売する業務フローを構築し、売り上げを伸ばしたい

1.開発したシステムについて

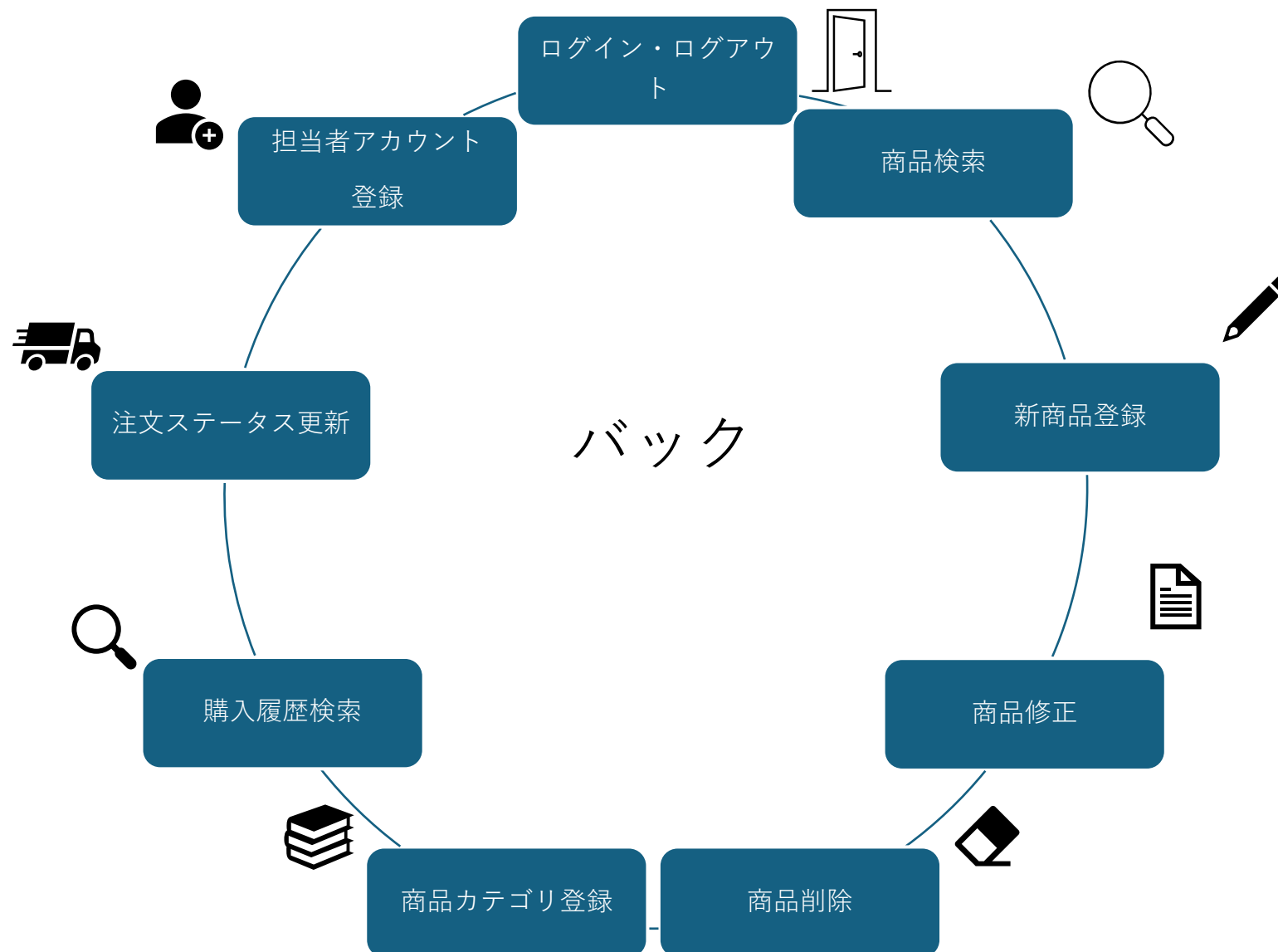
- システム機能紹介



- 次ページへ続く

1.開発したシステムについて

- システム機能紹介

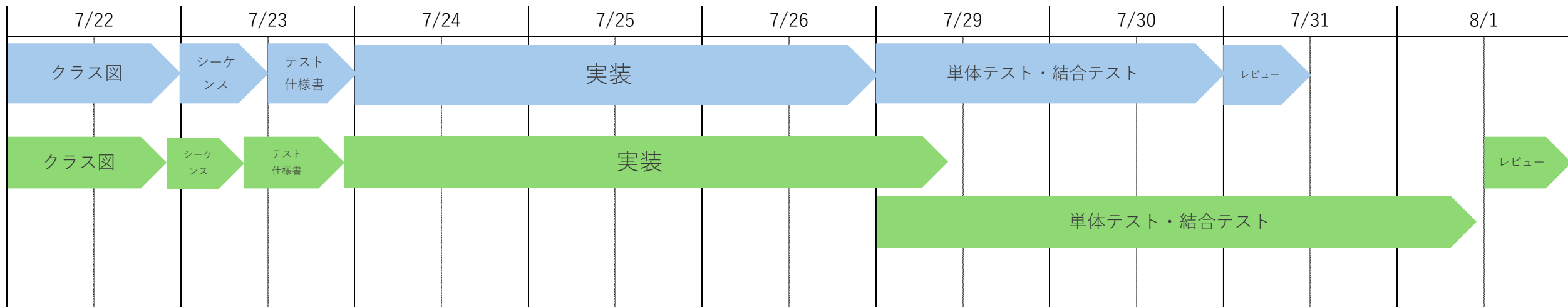


1.開発したシステムについて

- スケジュール (バック)

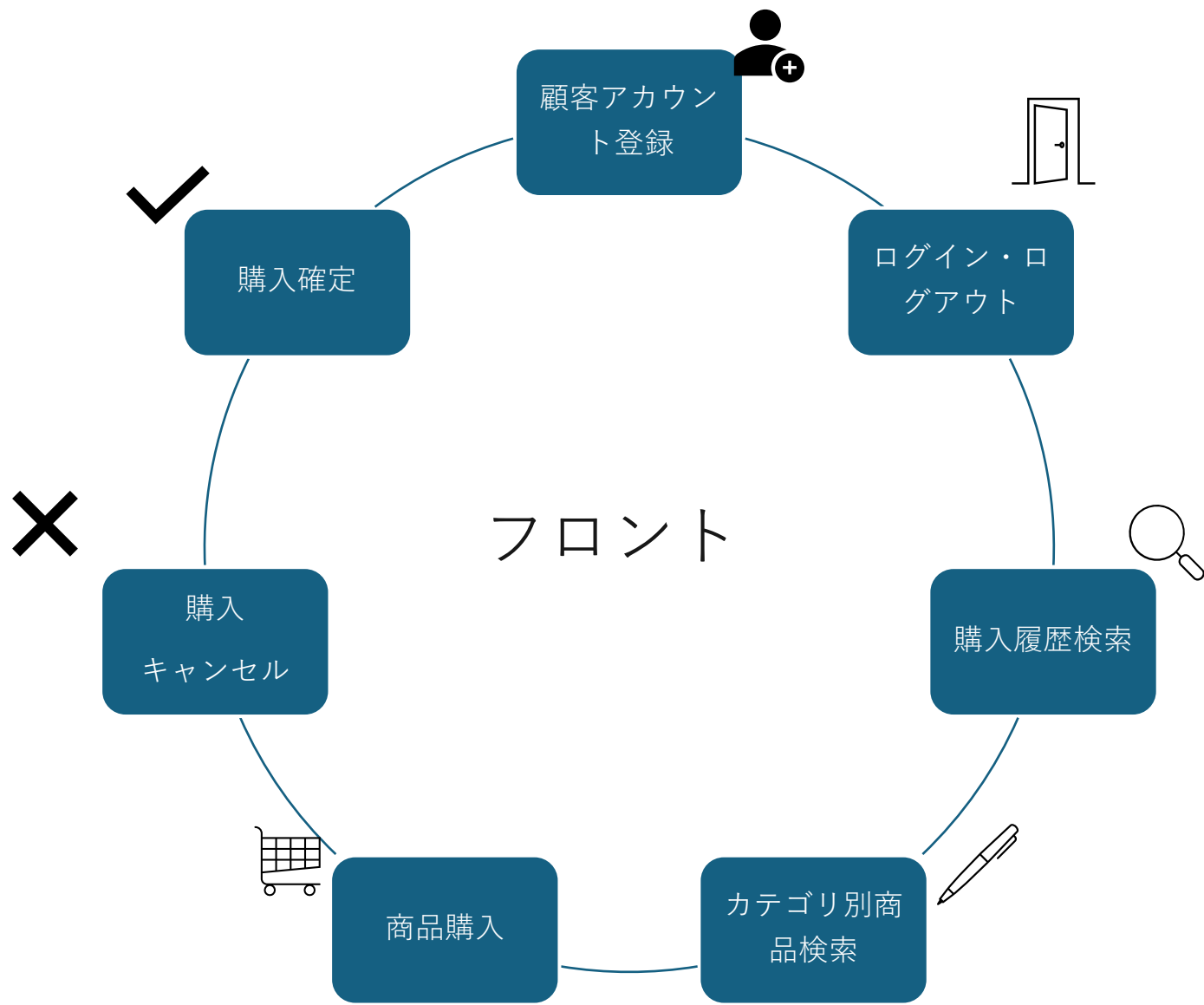
予定

実際



1.開発したシステムについて

- システム機能紹介

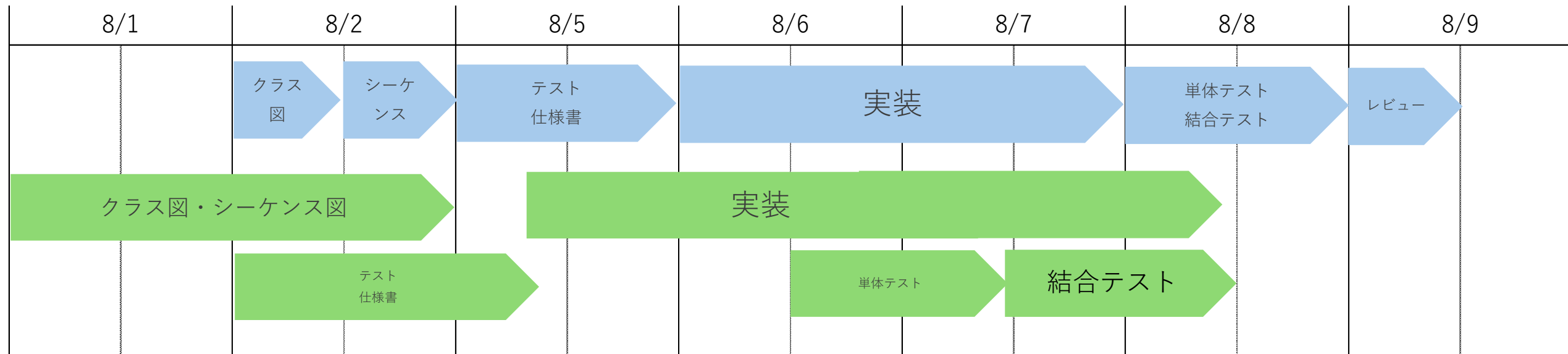


1.開発したシステムについて

- スケジュール (フロント)

予定

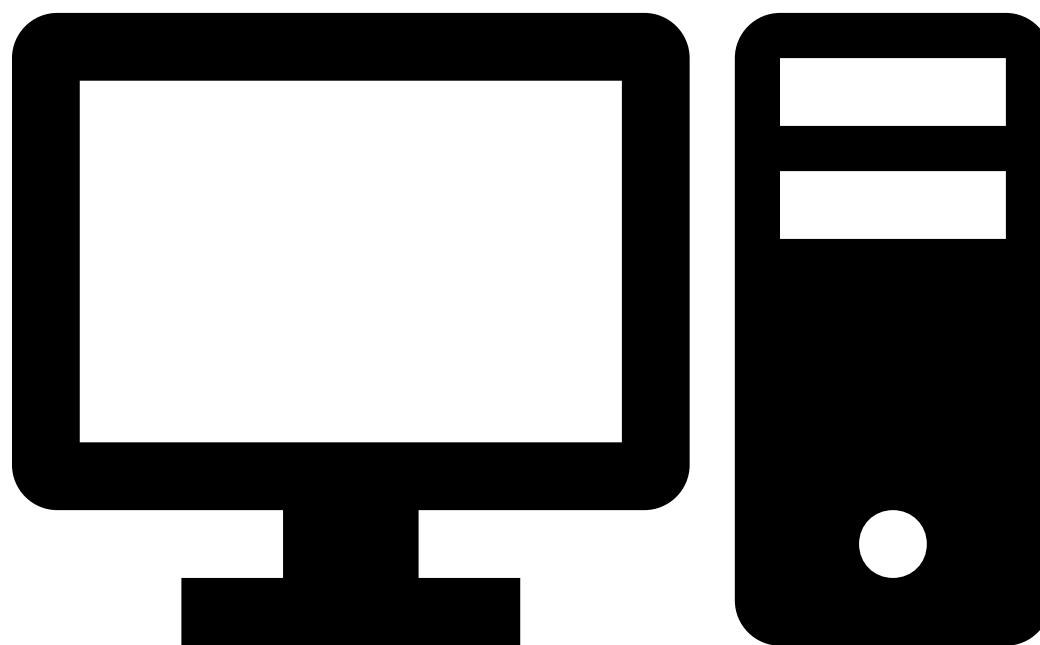
実際



2.品質向上を行うための工夫

- リグレッションテスト
 - 結合テストの不合格が多かったため、プログラムを変更した際に、既にテストを行ったほかの箇所で不具合が出ていないかチェックを行った
- セキュリティ対策を重点的に行った
 - SQLインジェクション
 - XSS（クロスサイトスクリプティング）
 - CSRF（クロスサイトリクエストフォージェリ）
 - URL直打ち

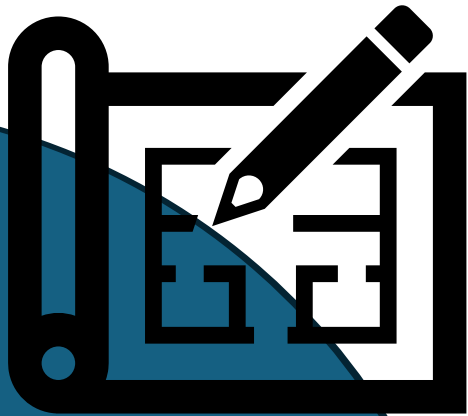
■ 3. シミュレーション



4.チーム目標と改善点

---PLAN（計画）---

- 1** すべての実装を完成させる
- 2** 全員がすべての実装を理解し、個人の技術向上に努める



4.チーム目標と改善点

---DO（実行）---

- 1** 担当機能・詳細設計（クラス図・シーケンス図・テスト仕様書）の割り当て
- 2** 優先順位を決めた行動
- 3** 残ったタスク(Issueの対応やテストで出たエラー)のフォロー



4. チーム目標と改善点

---CHECK (評価) ---

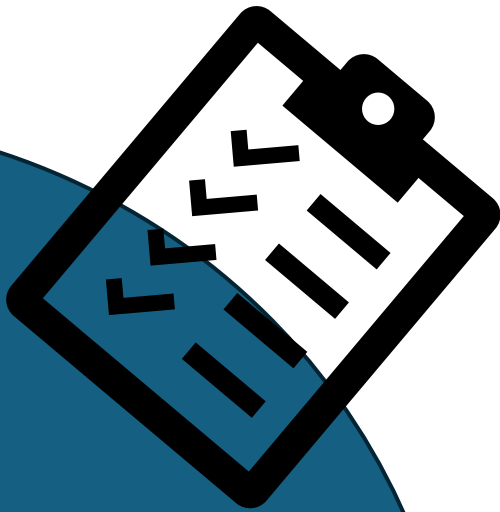
1 バックエンドは、すべての機能の実装ができた

フロントエンドは、全機能実装はできたが結合テストをすべて行うことはできなかった

-- バックエンド機能の実装中にクラス名やメソッド名の変更・追加が必要となり、既に作っていたコードやUML、テスト仕様書の修正に時間がかかった

-- バックエンドの結合テストに時間がかかり、フロントエンドの実装時間が無くなってしまった

2 全員がUML、実装、テストコードの作成に関わることができ、それぞれが苦手分野に触れることで、技術向上を図ることができた



4. チーム目標と改善点

---ACTION（改善）---

1

上流工程の強化：UML図やテスト仕様書の充実を図ること

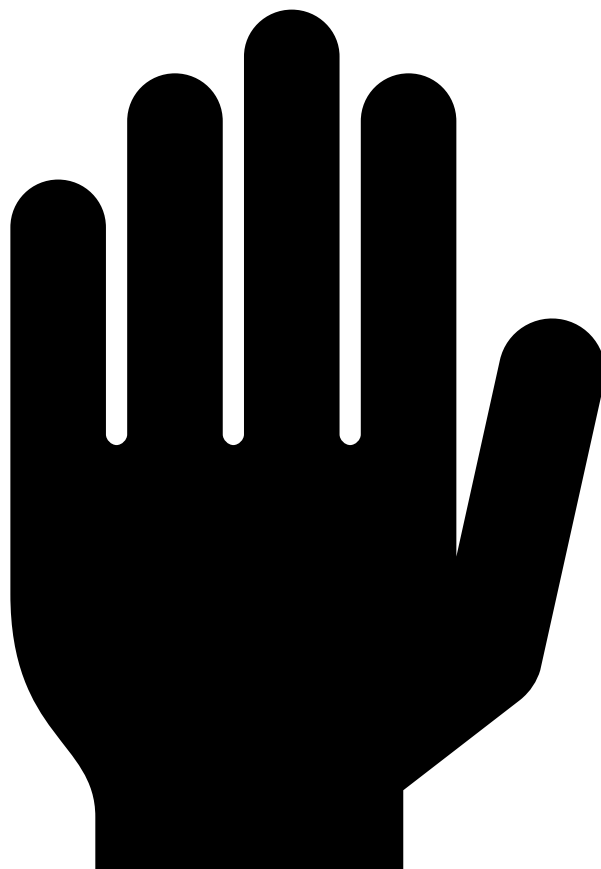
- 詳細設計を疎かにしてしまうと、システム上に重大な欠陥が生まれることも考えられるので、知識や技術だけでなく、丁寧さも追及していく

2

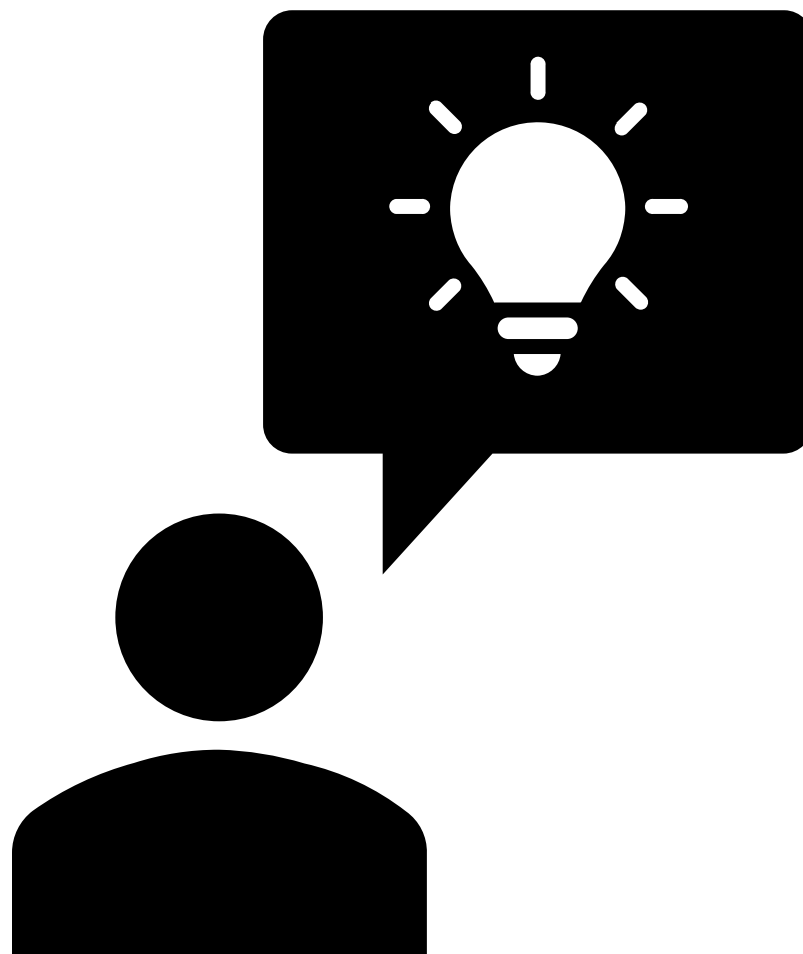
時間管理

- 今回の開発演習は余裕のないスケジュールであったため、時間の大切さを感じる結果になった
そのため、スケジュール・時間を考えた行動をしていく

■ 質疑応答（1～2名程度）



■ 5.個人感想



- 次ページへ続く

学んだこと・
身についた
スキル



- ・リーダーとしてチーム全体をみる余裕を持つ
- ・エラーメッセージに対してしっかり目を通し、意味を知る

ベスト
バリュー
(成果)



- ・ SpringBootを使用したテストコードの作成
 - 今回の演習で初めてSpringBootTestを使用したテストコードの作成を行い実装しながら学びを深めた
 - フロントのテストコードにおいては、ほかのメンバーが実装をしている間に作成を行いチームに貢献した

1年目の
目標



- ・ 社会人としての知識やスキルを身に着ける
 - 受け身になるだけでなく、わからないことをわからないなりに自分で調べて解決する力を身に着け、知識やスキルを身に着ける

学んだこと・ 身についた スキル



- ・ エラーが出てもうろたえない
 - エラーメッセージを見て自分でエラー原因箇所の検討をつけて修正していく
- ・ SpringBootでのテストコードの作成
- ・ 周りを見ながら自分ができる必要な作業を行う

ベスト バリュー (成果)



- ・ 詳細設計のissue対応
 - 上司レビュー後に指摘いただいた点の修正をする際、実装に進んでいるメンバーに修正箇所を伝えつつissueに対応することでメンバーのサポートをした

1年目の 目標



- ・ 開発に必要な知識・スキルをつけると共に、チーム開発をする上で一緒に仕事をしたいと思ってもらえる人を目指す
 - 資格取得に挑戦する
 - わからないことが出てきても自分で解決できるようにまずは調べること、社会人としてのコミュニケーション力を鍛える。

学んだこと・ 身についた スキル



- ・チーム開発の大変さ
 - 密にコミュニケーションをとり、互いの進捗などを把握しないとうまくいかない
- ・上流工程の重要性
 - UMLやテスト仕様書があまく、実装しながら何度もやり直しが発生した

ベスト バリュー (成果)



- ・チームメンバーを技術面でサポートし、進捗に貢献した

1年目の 目標



- ・資格に挑戦し技術的な知識を得ることと、チーム開発のために必要なコミュニケーション力を高める

学んだこと・
身についた
スキル



- ・ 調べることが何より大事である
 - chatGPTなどのAIやqiitaなどのwebサイトを調べてすぐに解決できる
- ・ 調べる力が重要であると気づいた
- ・ それでもわからなかったら人に聞く

ベスト
バリュー
(成果)



- ・ ページネーションやバリデーションなど、今までの開発演習でやらなかった処理の実装を多く担当した

1年目の
目標



- ・ 応用情報技術者の獲得と、AIに関する知識と活用法を身に着ける
- ・ エンジニア的な能力だけではなくて、社会人基礎力を十分程度に得る

ご清聴ありがとうございました