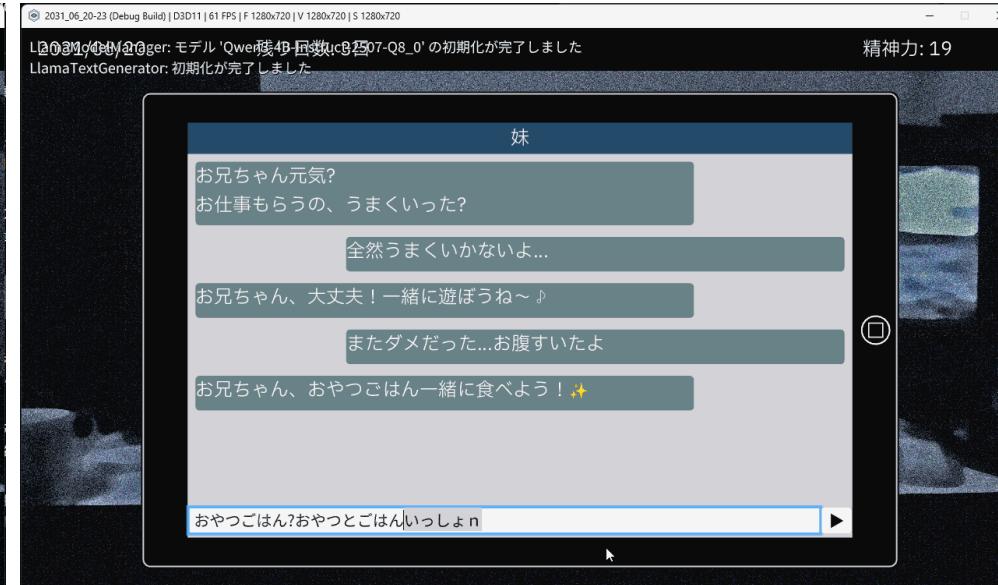
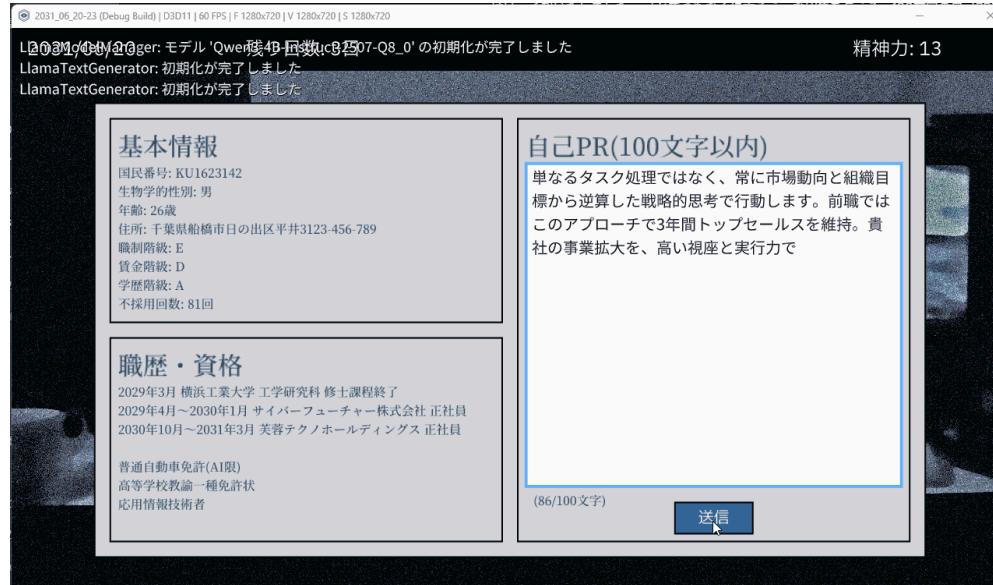


2031/06/20-23

- ジャンル: 新世界_求職ノベルRPG
- ゲームを一言で:未来の世界(2031/6)で4日間、求職活動をする

ゲームについて: ゲームプレイの構成、体験

- 求職活動(自己PR作成)→妹とコミュニケーション→アルバイトを日単位で繰り返す
(6/20~6/23)
- AIに自分(プレイヤー自身)が評価されるという新しい体験
- 2031年の求職生活に没入できる



工夫点:Spec駆動・AI駆動開発

- やったこと:仕様書→全体設計書→クラス設計書→ソースコードの順で作成/生成
- 効果: コーディングの 70~80% をAIに任せられて、だいぶ労力が削減

一日の始まりフェーズ

- 「.....今日が.....始まる。」をメッセージウィンドウに表示
 - 淡々とした演出を醸す
- 全てのメッセージを表示し終えたら「求職活動フェーズ」に移動

求職活動フェーズ

- パスワード入力演出→モノアイサーバーアクセス演出→基本情報・職歴、病歴、資格のオートコンプリート演出。
- オートコンプリートされた部分はプレイヤーの変更は不可
- 履歴書UIの「自己PR/志望動機」欄を自由入力させる。
- 入力確定後、確認ダイアログ（はい/いいえ）。
- 入力内容をローカルLLMで採点。
- ローカルLLMの採点を待つ間にロード中UIを表示する
- 不採用判定なら不採用リストUI（架空企業名+お祈り文章）を表示。
- 点数に応じて精神力減少。精神力0でゲームオーバーフェーズへ。
- 精神力が残っていた場合は、「本日は不採用という結果になりました。明日以降のご応募をお待ちしております。」というOKダイアログを表示
- ダイアログのOKボタンを押すことで「妹メッセージフェーズ」へ移行

2031/06/22 あと1日

精神力:12

The diagram illustrates the workflow for the job search phase. It starts with 'Basic Information' (自動生成部分) and 'Job History, Medical History, Qualifications' (職歴、病歴、資格), which feed into 'Self-Introduction' (自己PR). This leads to 'Player Input' (プレイヤー入力部分), which then goes through 'Server Loading' (サーバーローディング) and 'Evaluation' (LLM評価待ち). Finally, it results in 'Resume Creation' (履歴書作成) and 'Evaluation Result' (評価結果表示).

JobSearchPhase設計書

概要

求職活動フェーズ全体を管理するクラス。パスワード入力演出、サーバーローディング、オートコンプリート、履歴書入力、LLMによる評価、結果表示までの一連の流れを制御する。6つの状態 (PasswordInputUI/AutoCompletingShowingInstruction/ResumeInput/EvaluatingShowingResult)を持つ。

目的・スコープ

プレイヤーが履歴書を作成し、AIによる採用判定を受けるまでの求職活動フェーズの処理を担当する。パスワード入力演出→サーバーローディング→オートコンプリート→(初回のみ)操作説明→履歴書UI→ローディング→結果表示という流れを管理し、LLMによる評価結果に基づいてゲームの次のフェーズへの遷移を決定する。

ほかのクラスとの関係

- PhaseManager - フェーズ遷移の指示を行う (iPhase経由で呼び出される)
- GameCommonData - 精神力と残り日数の情報を参照・更新する
- PasswordInputUI - パスワード入力演出を制御する
- ResumeUI - 履歴書UIの表示と入力を制御する
- ServerLoadingUI - サーバーローディング演出を制御する
- LoadingUI - LLM評価待ちのローディング画面を制御する
- RejectionListUI - 不採用結果の表示を制御する
- MessageWindowUI - 初回プレイ時の操作説明を表示する
- LlamaTextGenerator - 履歴書の自己PR/志望動機をLLMで評価する
- LlamaTextBuffer - LLM生成テキストのバッファ管理
- LlamaModelManager - LLMモデルの取得
- SoundManager - 効果音とBGMの再生を指示する
- MouseEffectManager - マウスエフェクトの設定
- BackGroundManager - 背景画像の設定

感想:Spec駆動・AI駆動開発

- 仕様書や画像、設計書テンプレートをすることで、だいぶAIで生成するソースコードのコントールが取れそう
- レビューやチェックをAIエージェントでやれるようになれば、仕様書から動作可能なコード生成までをAIで並列実行できる ようになる
- 2031年にはコーディングもAIが中心かも

おわり

- AI周りのことはCosenseの作品紹介ページに詳しく書いたので、興味があればご覧ください