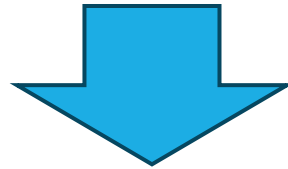


動機

ポケモンのタイプ相性は複雑（記憶頼りでは限界）
「相性」だけでなく「素早さ（先制できるか）」も重要な要素



膨大なデータをDBで管理し、瞬時に最適なポケモンを検索するシステムを構築する



ペルソナ

名前：都市大 サトシ（21歳）

属性：私立大学3年生 / ポケモン歴1年

性格：論理的に勝ちたいが、暗記が苦手

負けず嫌いで、ポケモンバトルで勝てるように努力は惜しまない

現状の課題：

「タイプ相性表」を見ながら戦うが、複合タイプ（例：ほのお/ひこう）の計算に時間がかかり、技選択時間が足りなくなる

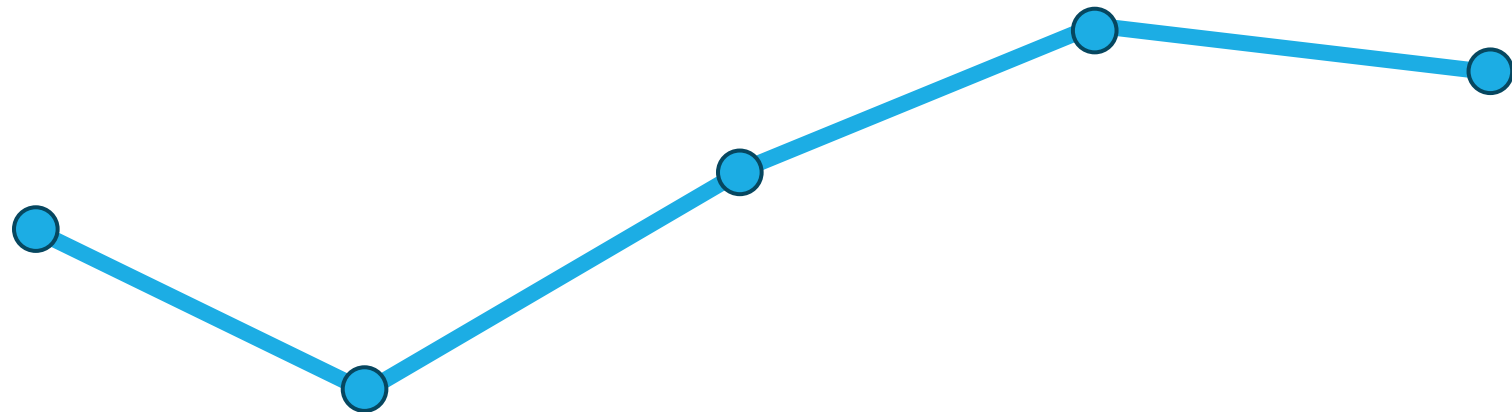
「さっきの相手、スカーフ持ちだったっけ？」と記憶があいまいで、同じ戦法で負ける

ゴール：

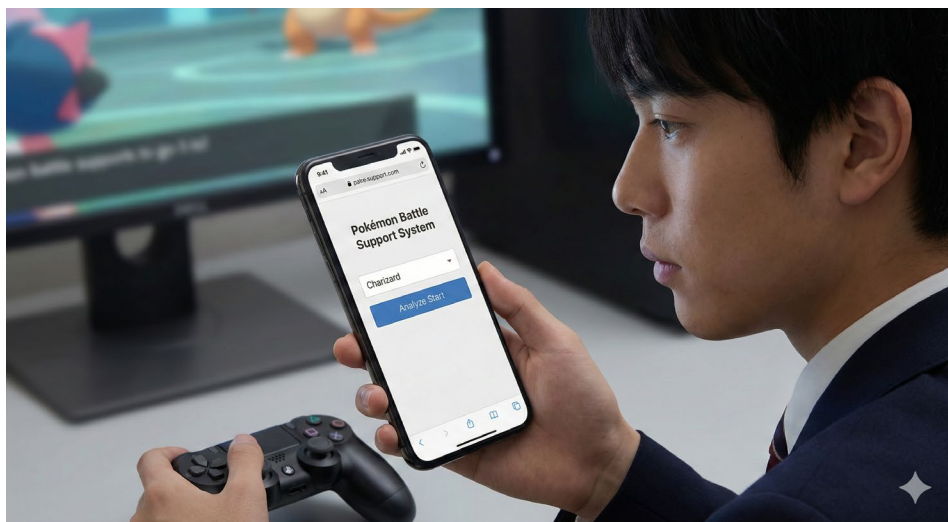
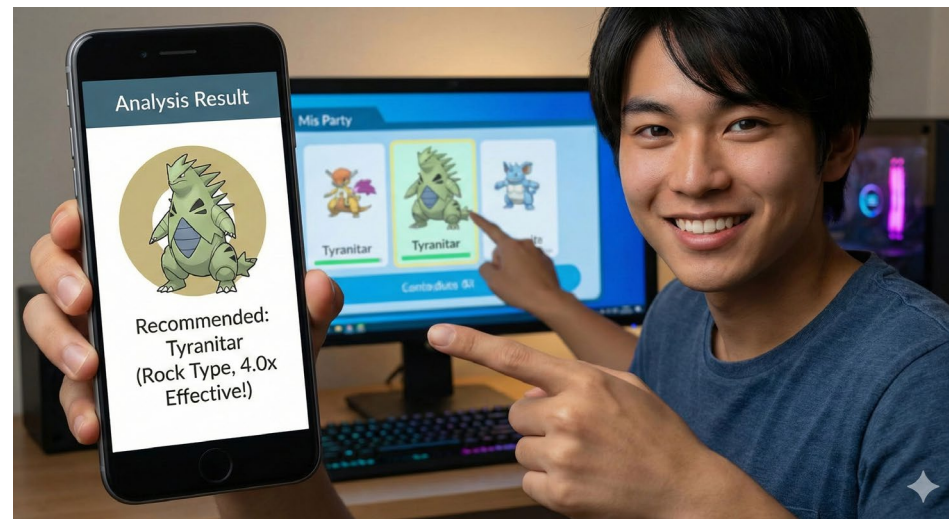
相手のパーティを見て、3秒で「最適解」を選出したい

モチベーショングラフ

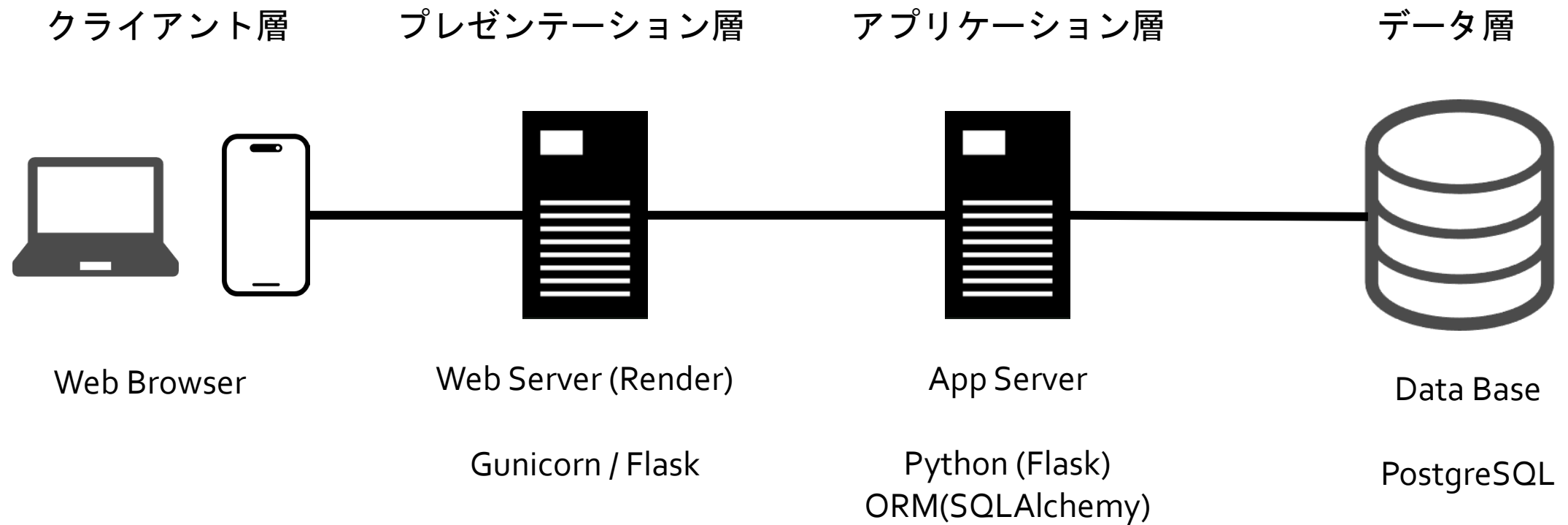
	マッチング	混乱	アプリ導入	勝利	記録・成長
モチベーション	0	-3	+3	+5	+4
状況	強敵と遭遇	弱点が思い出せず焦る	推奨ポケモン判明	有利に進め、勝利	メモで振り返り、勝利
心情	強そうだ、、、	弱点なんだっけ？	あった！ これなら、、、	読み通り！	忘れないように、、、



ストーリーボード



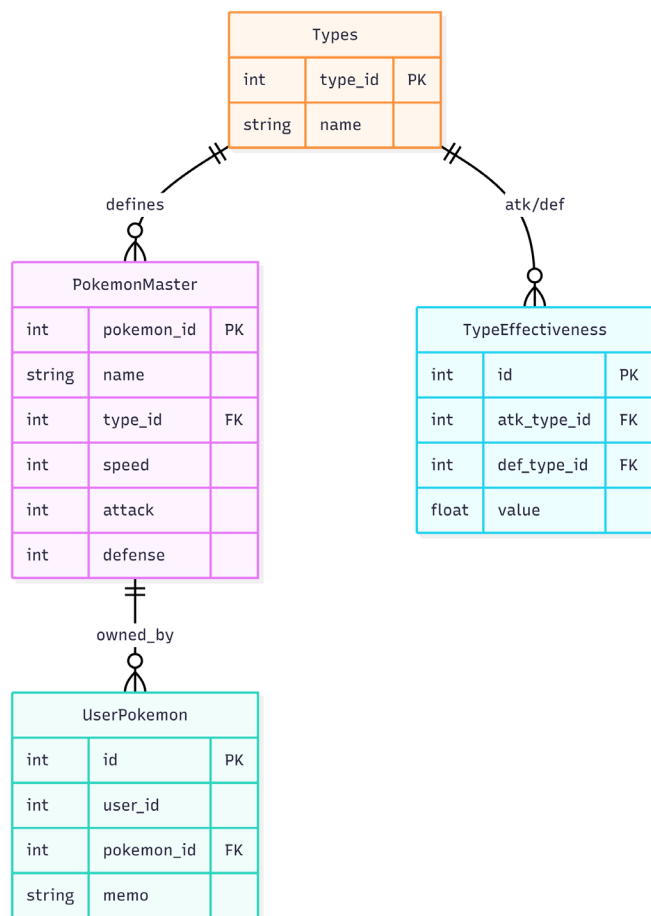
システム構成



非機能要件定義

項目	定義・目標値	実現方法
Availability (可用性)	99.9% (24H365D稼働)	Renderのクラウドインフラを利用し、常時稼働を実現
Performance (性能)	レスポンスタイム 200ms以内	インデックス最適化と軽量なクエリ設計 (Outer Join活用)
RPO (目標復旧時点)	24時間	PostgreSQLの自動日次バックアップ機能を利用。データロストを最大1日分に抑える
RTO (目標復旧時間)	1時間以内	GitHub連携による自動デプロイ (CI/CD)。障害時はコード修正後、即座に再デプロイを行い復旧
DR (災害復旧)	リージョン障害対策	ソースコードはGitHub (別クラウド) で管理し、DBダンプがあれば別リージョンへ即時展開可能

データベース設計



第3正規化

Types : タイプ名が変わらないよう専用のテーブル

PokemonMaster : ポケモンの情報
type_idが外部キー

UserPokemon : 手持ちポケモン情報

TypeEffectiveness : 相性計算用テーブル

プロジェクトマネジメント

- github,discordで進捗共有
- githubの更新がrenderにリアルタイム共有されるようにし、チーム全体で進捗確認できるようにした

感想・今後の展望

適切なDB設計（正規化）により、データの整合性と拡張性を確保できた

使用するサービスの選定に当初の予定よりも時間がかかった

タイプ相性・すばやさ以外の観点からも推奨ポケモンを解析する