**じゃんけんゲームの作成**

**ふりかえり**

2015/09/16 島津元気

【秀逸点】

・作業単位の分割を行うことで、自分が作業で詰まった時、

今何の作業を行っているか見失わずに済んだ。

・機能を実装する際、まずは過去の自分のコードやネットの記事を参考にして、

時間を短縮した。

【問題点、改善案】

問題点：作業の指定された制限時間を超えてしまった。

原因：作業提出のテストを行っていなかった。

改善案：「提出」のテストを作業のはじめに行う。

問題点：作業で問題が発生したとき、解決に時間がかかる。

原因： 作業のどこに問題があるのかを調べる際、

適当に問題だと思うところを調べている

改善案：問題が発生したら、問題の切り分けを行い、１つ１つ解決していく

問題点：ゲームの説明書の内容がおろそかになった。

原因：ゲームをつくる時間が大幅にかかってしまい、説明書をつくる時間がなかった。

改善案：あらかじめ、説明書をつくる時間を確保しておく。