**数字当てゲーム開発企画書**

1. **企画書のタイトル**

**・プロジェクト名：数字当てゲームアプリ**

**・作成日：2024/12/10**

**・作成者：枝尾　雅人**

1. **プロジェクト概要**

**・目的：自分の本日の運を確かめるため**

**・背景：どんな方でも扱えるシンプルな暇つぶしのアプリが欲しかったため**

**・目標：ユーザーが直感的に操作し遊ぶことができる**

1. **ターゲットユーザー**

**・ユーザー層：シンプルなゲームを楽しみたい全ての年齢層**

**・ユーザーニーズ：シンプルなUIとシンプルなスケジュール管理機能**

1. **機能要件：**

**・ユーザーが入力した数字を判定し、ヒントを出す機能**

**・正解まで何回かかったかの記録がExcelに表示される機能**

**非機能要件：**

**・操作性が良いこと**

**・直観的に操作できるUI**

1. **システム構成**

**・アーキテクチャ：フロントエンドとバックエンドとデータベースを統合したシステム**

**・フロントエンド：HTML、CSS、JavaScript、JSP**

**・バックエンド：Java(Servlet), PostgreSQL**

**・データベース：PostgreSQL**

**・連携ツール：Excel**

**・開発環境：Eclipse、pgAdmin**

1. **開発スケジュール**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **フェーズ** | **期間** | **主なタスク** |
| **設計・要件定義** | **半日** | **機能設計とデータベース設計** |
| **開発** | **2日** | **ゲームの表示、機能の実装** |
| **UIデザイン** | **1日** | **cssでデザイン調整** |
| **テスト** | **1日** | **単体テスト、統合テスト** |
| **修正・最終調整** | **1日** | **バグ修正と最終確認** |

1. **リソース**

**・使用時間：1日6時間、週12時間程度**

**・進歩管理方法：定期的なテストとタスク調整**

1. **リスクと対策**

**・予測されるリスク：制作時間が短いためクオリティが低いこと**

**・対策：シンプルなデザインにする**

1. **品質管理とテスト**

**・テスト戦略**

1. **単体テスト（各機能の動作確認）**
2. **統合テスト（全体の整合性確認）**
3. **UIテスト（デザインと操作性確認）**

**・品質基準**

**・ユーザーにとって直観的に操作可能なUI**

**・エラーが発生しないこと**

1. **納品物**

**・納品物の概要：完成した数字当てゲームアプリとマニュアル**

**・納品予定日：2024/12/18**

1. **運用・保守計画**

**・運用サポート：簡易的なメンテナンスとバグ修正対応**

**・保守計画：ユーザーからのフィードバックに基づく機能の追加を検討**

1. **レビューと反省**

**・開発期間が短かったので簡易的な機能しか実装できなかった**

**・授業で学んだユーザーの登録機能、ログイン機能なども実装したい**

**・もう少しゲーム性を持たせたい**