**脱出ゲーム開発企画書**

1. **企画書のタイトル**

**・プロジェクト名：脱出ゲーム**

**・作成日：2024/12/17**

**・作成者：枝尾　雅人**

1. **プロジェクト概要**

**・目的：最近あまり脱出ゲームを遊ぶことがないため若い人達にも知ってもらいたい**

**・背景：脱出ゲームで遊んだことがない人にも気軽にプレイしてほしい**

**・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：全ての層**

**・ユーザーニーズ：シンプルなUIとシンプルなデザイン**

1. **機能要件：**

**・様々な部屋を遷移する機能**

**・アイテムの表示機能**

**・ゲームのリセット機能**

**・エンディング分岐機能**

**非機能要件：**

**・操作性が良いこと**

1. **システム構成**

**・アーキテクチャ：フロントエンドとローカルストレージを統合したシステム**

**・フロントエンド：HTML、CSS、JavaScript**

**・ローカルストレージ**

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** | **1日** | **機能設計とデータベース設計** |
| **開発** | **18日** | **カレンダー表示、機能の実装** |
| **UIデザイン** | **18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：20日、週40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**

1. **納品物**

**・納品物の概要：完成した脱出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。**

**・将来的にレスポンシブ対応とchromeでも動作するようにしたい**

**・次作るときは計画を立てて作る**