

設定

年月	7/1/2018
----	----------

報告者	櫻田 翔
プロジェクト名	スマートファクトリー
作業場所	FUJISOFT

時間設定

勤務時間	9 00 ~ 18 00
休憩昼	12 00 ~ 13 00
休憩夕	18 00 ~ 18 30
休憩夜	22 00 ~ 22 30
深夜	22 30 ~ 5 00

作業者	櫻田 翔
-----	------

担当プロジェクト	スマートファクトリー	作業期間	2018/7/1～
作業場所	FUJISOFT		
チーム構成	10名程度。		
担当P/J概要	工場の無人化システム開発。		
担当作業概要	工場内の荷物配送に関するプログラミング、配送状況を3D描画するツールの改修を担当させています。		

週間作業報告書

作業者	櫻田 翔
作業場所	FUJISOFT
作業期間	2018 年 7 月 2 日 ~ 8 日
プロジェクト名	スマートファクトリー

日付	開始時間	終了時間	作業時間	祝日、休暇など	作業内容
7/2 (月)	10 00	18 30	07 30		セットアップ
7/3 (火)	09 30	18 00	07 30		セットアップ
7/4 (水)	09 00	18 00	08 00		シミュレーターの使用
7/5 (木)	09 00	18 00	08 00		コードの内容確認
7/6 (金)	09 00	18 00	08 00		コードの内容確認
7/7 (土)					
7/8 (日)					
週間作業時間合計			39 00		
月間作業時間合計			39 00		

【進捗状況】

- ☒ 予定通り ()
☐ 遅延あり ()

【営業報告事項】

- ☒ あり (2日はAW-SWで作業。3日の午後よりFUJISOFTでの作業となります。)
☐ なし

【勤怠連絡】

- ・有給取得、欠勤の有無
☐ あり ()
☒ なし
- ・次週休暇予定
☐ あり ()
☒ なし

【その他自己申告事項】

- ☒ 今週の作業状況
 はじめに使用するPCのセットアップを行いました。以前のPC利用者の設定が残っていて、渡された設定方法の記された用紙と多少異なった作業となり、時間がかかってしまいました。
 作業に関しては、実機を用いた動作確認ができないため、シミュレータを利用した確認となります。
 そのシミュレータの使用方法や動きの確認を行いました。
 次にコードの内容の確認を行っております。メイン関数やそのデータベースからの情報取得するプログラム等多くの関数があり、複雑でありますので大体の流れを把握でき次第の作業に移る予定となります。

【次週の予定】 ※現場作業予定など

週間作業報告書

作業者	櫻田 翔
作業場所	FUJISOFT
作業期間	2018 年 7 月 9 日 ~ 15 日
プロジェクト名	スマートファクトリー

日付	開始時間	終了時間	作業時間	祝日、休暇など	作業内容
7/9 (月)	09 00	18 00	08 00		コードの内容確認
7/10 (火)	09 00	18 00	08 00		テーブルの作成、コードの内容確認
7/11 (水)	09 00	18 00	08 00		コードの内容確認
7/12 (木)	09 00	18 00	08 00		コーディング
7/13 (金)	09 00	18 00	08 00		コーディング
7/14 (土)					
7/15 (日)					
週間作業時間合計			40 00		
月間作業時間合計			79 00		

【進捗状況】

- ☒ 予定通り ()
☐ 遅延あり ()

【営業報告事項】

- ☐ あり ()
☒ なし

【勤怠連絡】

- ・有給取得、欠勤の有無
☐ あり ()
☒ なし
- ・次週休暇予定
☐ あり ()
☒ なし

【その他自己申告事項】

- ☒ 今週の作業状況
 今月使用する、デモのためのテーブルを作成していました。作成の方法は先月のデモ用テーブルを複製するといった簡単なものです。
 12日のコーディングに関しては、新たに追加されたテーブル用にデータを操作するファイルを作成するというものです。別なテーブル用の同じ機能を果たすファイルを元に作成致しました。
 13日のコーディングに関しては、12日に作成したメソッドをメインプログラム内で利用できるようなメソッドの作成、及び実装を行いました。
 コーディングにおいて、データベースの内容を理解仕切れていなかったため、メソッドの実装には手間取ってしまいました。

【次週の予定】 ※現場作業予定など

Gitを利用してプロジェクトを管理しておりますが、金曜日にコンフリクトが発生したため、次の出勤日ファイルを編集致します。

週間作業報告書

作業者	櫻田 翔
作業場所	FUJISOFT
作業期間	2018 年 7 月 16 日 ~ 22 日
プロジェクト名	スマートファクトリー

日付	開始時間	終了時間	作業時間	祝日、休暇など	作業内容
7/16 (月)				海の日	
7/17 (火)	09 00	18 00	08 00		先週分のコードのpush、コードの内容確認
7/18 (水)	09 00	18 00	08 00		コードの内容確認
7/19 (木)	09 00	18 00	08 00		コードの内容確認
7/20 (金)	09 00	18 00	08 00		コーディング
7/21 (土)					
7/22 (日)					
週間作業時間合計			32 00		
月間作業時間合計			111 00		

【進捗状況】

- ☒ 予定通り ()
☐ 遅延あり ()

【営業報告事項】

- ☐ あり ()
☒ なし

【勤怠連絡】

- ・有給取得、欠勤の有無
☐ あり ()
☒ なし
- ・次週休暇予定
☐ あり ()
☒ なし

【その他自己申告事項】

- ☒ 今週の作業状況
 同プロジェクト内の担当する部分に変更となり、今までは荷物配送のルート作成に関する部分でしたが、現在は3D描画に関するプログラミングを担当することとなりました。
 3D描画の基盤は作成されており、今後機能を追加していく作業を担当となる予定です。
 週の初めには担当する作業に関するコードを確認致しました。また、今回使用する言語はC++となります。
 20日、金曜日にはコーディングに取り掛かり、GUIの表示に不具合があったため、改修致しました。

【次週の予定】 ※現場作業予定など

ラベルの表示に関して機能の追加の作業を行う予定です。

週間作業報告書

作業者	櫻田 翔
作業場所	FUJISOFT
作業期間	2018 年 7 月 23 日 ~ 29 日
プロジェクト名	スマートファクトリー

日付	開始時間	終了時間	作業時間	祝日、休暇など	作業内容
7/23 (月)	09 00	18 00	08 00		コーディング
7/24 (火)	09 00	18 00	08 00		コーディング、Unityの調査
7/25 (水)	09 00	18 00	08 00		Unityの調査
7/26 (木)	09 00	18 00	08 00		Unityのセットアップ、コーディング
7/27 (金)	09 00	18 00	08 00		コーディング
7/28 (土)					
7/29 (日)					
週間作業時間合計			40 00		
月間作業時間合計			151 00		

【進捗状況】

- ☒ 予定通り ()
☐ 遅延あり ()

【営業報告事項】

- ☐ あり ()
☒ なし

【勤怠連絡】

- ・有給取得、欠勤の有無
☐ あり ()
☒ なし
- ・次週休暇予定
☐ あり ()
☒ なし

【その他自己申告事項】

☒ 今週の作業状況
 月曜日から火曜日にかけて時刻を表示するラベルを作成いたしました。コンポーネントの使用やプレフィックスの使用など普段、あまり触れないところなどをリファレンスで調べながらの作業であったため、幾分手間取ってしまいました。
 また、工数削減のためUnityを利用することとなりました。Unityで利用可能とされるファイルの形式の調査などをし、利用決定後、インストールを行いました。
 金曜日の作業としては、工場内の機械の状態を取得するため、Jsonファイルの読み込みについてのコーディングを行いました。現時点では空文字をキーに使用しているJsonデータを取得できないため、次週よりもう少し調査した後次の作業に取りかかる予定です。

【次週の予定】 ※現場作業予定など

Jsonデータの読み込みについての調査。調査終了後次の作業へ取り掛かる予定です。

週間作業報告書

作業者	櫻田 翔
作業場所	FUJISOFT
作業期間	2018 年 7 月 30 日 ~ 31 日
プロジェクト名	スマートファクトリー

日付	開始時間	終了時間	作業時間	祝日、休暇など	作業内容
7/30 (月)	09 00	18 00	08 00		コーディング
7/31 (火)	09 00	18 00	08 00		コーディング
週間作業時間合計			16 00		
月間作業時間合計			167 00		

【進捗状況】

- ☒ 予定通り ()
☐ 遅延あり ()

【営業報告事項】

- ☐ あり ()
☒ なし

【勤怠連絡】

- ・有給取得、欠勤の有無
☐ あり ()
☒ なし
- ・次週休暇予定
☐ あり ()
☒ なし

【その他自己申告事項】

- ☒ 今週の作業状況
 Unity上で表示されるオブジェクトの調査と、Jsonデータよりオブジェクトを作成する作業を行いました。
 調査に関しては、作成されたオブジェクトファイルをUnity上に展開し、どのように表示されるかの調査を致しました。
 Jsonデータについてはオブジェクトファイルの情報や配置位置などの情報が記述されており、データをもとにオブジェクトを配置致しました。

【次月の予定】 ※現場作業予定など

必要となるオブジェクトが出来上がっていないようですので、必要となりそうな機能を先に作成する予定です。
