

1. 企画書のタイトル

- プロジェクト名: Number Guessing Game (数当てゲーム)
 - 作成日: 2024/12/17
 - 作成者: 宮崎直也
-

2. プロジェクト概要

- 目的: 数当てゲームを通じて、プログラミング（特に VBA）の基礎を学び、実践的なスキルを身につける。
 - 背景: VBA 学習の一環として、簡単なゲームを作成し、自分のプログラミング能力を試すため。エンドユーザーが楽しめるインタラクティブなプログラムを提供したい。
 - 目標: 1～100 の数字を当てるゲームを作成し、ユーザーが操作しやすいインターフェースと正確なロジックを備えた完成度の高いゲームを実現する。
-

3. ターゲットユーザー

- ユーザー層: VBA 初心者、またはプログラミング学習者。
 - ユーザーのニーズ:
 - 単純かつ直感的にプレイできるゲーム。
 - 正解までの試行回数を記録して楽しめる。
-

4. 機能要件

- 主な機能:
 - ランダムに生成された 1～100 の数字を当てる機能。
 - 入力した数字が「高い」「低い」とヒントを返すロジック。
 - 正解時に試行回数を表示する。
 - 非機能要件:
 - ユーザーフレンドリーなメッセージ。
 - Excel 上での簡単な動作（ボタン 1 つで開始）。
-

5. システム構成

- **アーキテクチャ:**
 - Excel VBA を使用したローカル実行型プログラム。
 - **技術スタック:**
 - プログラミング言語: VBA
 - 実行環境: Microsoft Excel
-

6. 開発スケジュール

- **フェーズごとの目標:**
 - 1 日目: 企画・設計
 - 2 日目: 基本ロジックの実装 (ランダム生成と入力処理)
 - 3 日目: ユーザーインターフェースの作成 (ボタンとメッセージ)
 - 4 日目: テストとデバッグ
 - **進捗目標:** 正確に動作するゲームロジックの完成。
-

7. リソース(時間と自己管理)

- **使用時間:**
 - 1 日 1 時間、合計 4~5 時間を予定。
 - **進捗管理方法:**
 - 毎日終了時に進捗確認。
-

8. リスクと対策

- **予測されるリスク:**
 - ロジックエラーやデバッグの難航。
 - **対策:**
 - 小さな単位でテストを行い、問題を早期発見する。
-

9. 品質管理とテスト

- テスト戦略:
 - ランダム生成された数字の範囲が正しいか確認。
 - 入力に対するヒントが正しいか確認。
 - 品質基準:
 - エラーなし。
 - 数回の試行で正解が導き出せる。
-

10. 納品物

- 納品物の概要: 数当てゲーム (Excel マクロ有効ファイル)。
 - 納品予定日: 2024/12/18
-

11. 運用・保守計画

- 運用サポート: 自分や他ユーザーの質問に対応。
 - 保守計画: 要望に応じて、範囲の拡張やロジックの改良。
-

12. レビューと反省

- 自己レビュー:
 - 成功点: 初めてのプロジェクトを完遂し、VBA の基礎が理解できた。
 - 改善点: ユーザーインターフェースをさらに改良する余地がある。

以上