チーム遠距離開発

目次

- 概要
- でも
- アプリ実装
- 反省
- FetureWorks

1. 概要

1. 概要

- テーマ

社会人に役立つアプリ

1. 概要

社会人に役立つって何や･･･

1. 概要

ということで、

まずは、

既存のアプリ調査

1. 概要

ということで、

まずは、

既存のアプリ調査

1. 概要

ということで、

まずは、

既存のアプリ調査

1. 概要

ということで、

まずは、

既存のアプリ調査

1. 概要

ということで、

まずは、

既存のアプリ調査

1. 概要

- 調査に対する考察

既存のアプリは「特化型が多い」

-スケジュール特化

-タスク管理特化

-婚活特化

1. 概要

- 調査に対する考察

既存のアプリは「特化型が多い」

-スケジュール特化

-タスク管理特化

-婚活特化

→いちいちアプリ切り替えるのだるくね？？(笑)

1. 概要

- 仮定

社会人に役立つ機能をたーくさん詰め込んだ

多機能スケジュールアプリ

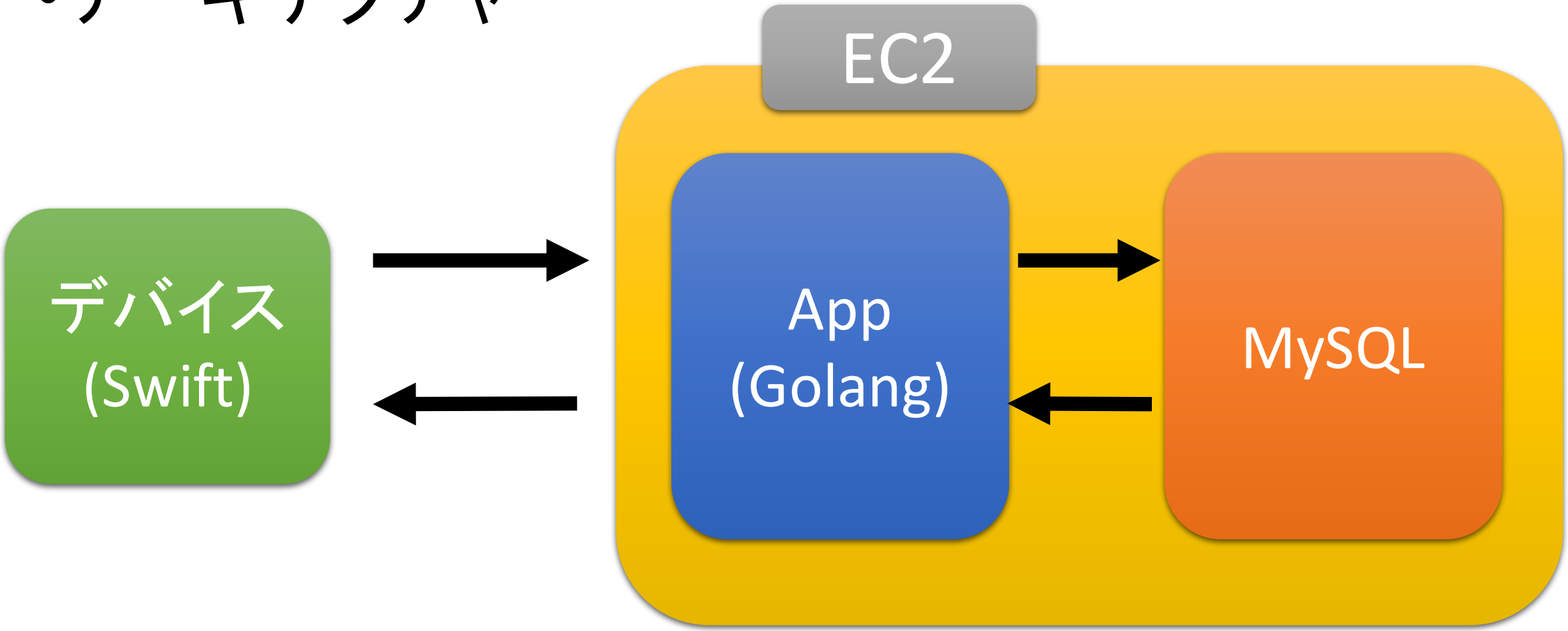
があればイヌケンさんの社会人生活の効率化できる！！

2. でもするお

3. アプリ実装

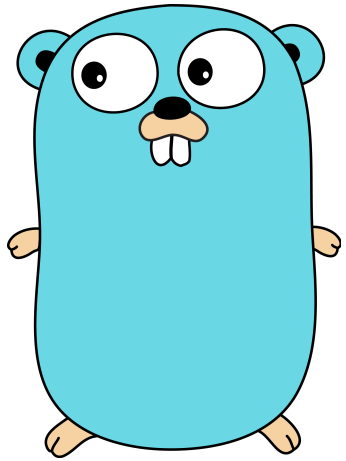
2. アプリ実装

- アーキテクチャ



2. アプリ実装

- 取り入れた新しい技術
  - Swift3(フロント)
  - Xcode
  - Golang1.7(サーバーサイド)
  - echo
  - AWS
  - Webhook(Github)



Amazon EC2

2. アプリ実装

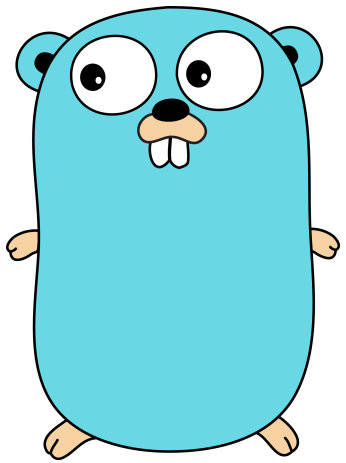
立ちはだかった大きな壁

-json-

2. アプリ実装

Jsonの扱いが非常に難しかった
その①

Swift側でJsonが受け取れない



{JSON} → ✖

2. アプリ実装

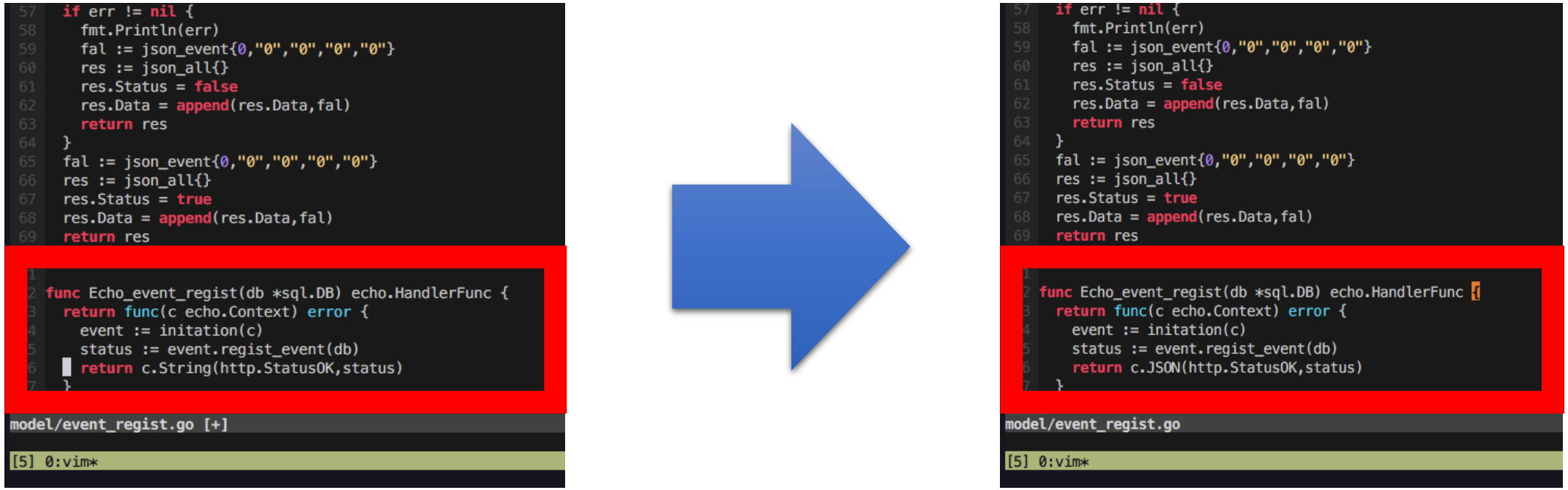
原因

SwiftがJson受け取りで待っているのに対してStringで返し続ける(笑)

2. アプリ実装

原因

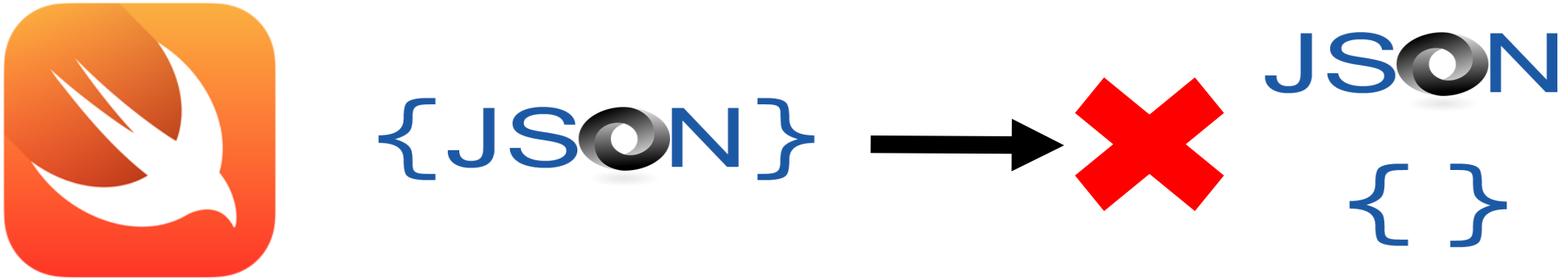
SwiftがJson受け取りで待っているのに対してStringで返し続ける(笑)



2. アプリ実装

Jsonの扱いが非常に難しかった
その②

Swift側でJsonがパースできない



2. アプリ実装

原因
Go側のレスポンスのJson構造体の定義の仕方が違う(笑)

2. アプリ実装

原因
Go側のレスポンスのJson構造体の定義の仕方が違う(笑)

+ m/json_struct.go

```
package model

//イベント情報を返すjson構造
type json_all struct {
  Status  bool `json:status`
  Data    []json_event
}

//イベントの詳細な情報用のjson構造
type json_event struct {
^IId          int
^ISummary     string
^IDtstart     string
^IDtend       string
^IDescription string
}
```

m/json_struct.go

```
package model

//イベント情報を返すjson構造
type json_all struct {
  Status  bool `json:status`
  Data    []json_event
}

//イベントの詳細な情報用のjson構造
type json_event struct {
^IId          int `json:id`
^ISummary     string `json:"summary"`
^IDtstart     string `json:"dtstart"`
^IDtend       string `json:"dtend"`
^IDescription string `json:"description"`
}
```

2. アプリ実装

結果
俺の実装がクソだった(笑)

2. アプリ実装

結果
俺の実装がクソだった(笑)
本当に

2. アプリ実装

結果

俺の実装がクソだった(笑)

本当に

すまないと思っている

2. アプリ実装

感動した技術
-自動デプロイ-

2. アプリ実装

GithubのWebhookを利用

リポジトリにpushすると
指定したURLを叩いてくれる

2. アプリ実装

今回の利用方法

外部コマンドの実行の点でpythonを使用
osライブラリが使いやすい

2. アプリ実装

簡単3ステップで自動デプロイ！

①Githubの最新状態に更新
②実行中のアプリプロセスをkill
③アプリを実行

2. アプリ実装

Point

①指定したコマンドのプロセスの検索
②複雑なコマンドはシェルスクリプトで実行

4. 反省

- スケジューリングミスったw
- お互い新しい言語という点を考慮すべきだった

5. Feture Works

- 基本的な機能しか実装できていない
→タスク管理,議事録機能etcの実装

- もっと新しい技術を使いたい
→音声認識で文章化etc

以上

チーム遠距離開発でした

ご静聴ありがとうございました