**[NoMiMa]**

**要件定義書**

チーム名：[ストカン]

日付 第１版

改訂履歴

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版数 | 日付 | 担当者名 | 備考 |
| 1 | ６月4日（火） | **片山翼** | 新規作成 |
| 2 | 6月5日(水) | **片山翼** |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |

# **１** **概要**

以下に、飲み友マッチングアプリ「NoMiMa」（以下、本システム）開発に関する概要を示す。

## **(ア)** **システム開発の背景**

本システムは、「NoMiMa」事業にて人と人とのコミュニケーションをとる機会づくりを実現するものである。

新型コロナウイルスとリモート化で 関わりが減少してしまったことから、利用者に対し、リアルタイムで登録済みのフレンドの状況を確認できることが重要である。

2024年1月にSOMPOインスティチュートプラスが調査した内容によると、家族友人との外食・中食等の頻度に関して30.6％がコロナ前と比べて減ったと回答しており、現在でも外食の頻度は回復していない現状にある[[1]](#footnote-1)。

また、「飲酒翌日のパフォーマンス実態調査・武蔵精密工業調べ」によると、飲酒シーンでは、20～30代が「友達」と飲むことが多いとわかった[[2]](#footnote-2)。

**(イ)** **システムの目的**

本システムは、飲みを誘う手助けをすることが目的である。

利用者が誰かを飲みに誘う際の断られるかもという不安を解消するために、アプリの中で「飲みに行こう」というメッセージを表示するようにする。

LINEほどのやりとりではなく、きっかけを作るためのアプリでありコミュニケーションツールの1個前のアプリとして使ってもらう。これによって「今、飲める？」と言うわずらわしさや断られるかもしれないという不安の解消を行うことができる。

先行事例：Zenly

Zenlyは、Z世代に、誘いやすい、断れるのが嫌という心理を安心させるツールであることを理由に流行した[[3]](#footnote-3)。

そのため、本アプリでは飲みに行けるかどうかを可視化することで友人などを誘いやすくする目的がある。

共有範囲は不特定多数ではなく、既に連絡先を交換している知り合いである。そのため、大人数での共有にならないと想定し、検索機能は付けずお気に入り機能(フラグ)をつけるようにする。

　また、毎日飲みベの更新を促すためにログインボーナスでガチャを実装する。

## **(ウ)** **システムの全体像、開発方針**

本システムは、Webサーバ１台とデータベースサーバ１台で構成するWebアプリケーションである。

ユーザーはWebサーバにhttpでアクセスすることにより、飲みべステータスを管理することが可能である。飲みべステータスは以下、機能概要で説明する。初回利用時は名前、パスワード、誕生日を入力し、ユーザー登録を行う。

開発言語・アーキテクチャはJavaのServlet＋jspを利用し、その他、JavaScriptを利用する。データベースはH2データベースを利用する。

本システムは、PCから閲覧するケースと、スマートフォンから閲覧するケースを想定する。

# 

# **２** **システム要件**

以下に、本システムの要件を示す。

## **(ア)** **機能要件**

### **①** **機能概要**

本システムは、以下のように大きく8つの機能を持つ。

1.ユーザーログイン・新規登録機能

2.フレンド追加機能

3.フレンド一覧・非表示機能

4.ユーザー管理機能

5.ログインボーナス、ガチャ機能

6.サウンド機能

７.通知機能

8.ログアウト機能

それぞれの機能についての概要は以下の通りである。

**1.ユーザーログイン・新規登録機能**

利用者がログイン、新規登録を行う機能である。

既に登録されているユーザーの場合は、ログイン情報を入力し正しければ画面遷移する。

未登録のユーザーの場合は、ニックネーム・パスワード・誕生日・秘密質問を入力し新規登録を行う。登録時、ID・ランダムで4桁の数字が付与される(以下4ナンバー)。すでに利用されているニックネームは利用できない。ただし、すでに利用されているニックネームはアカウント削除により、また使えるようになる。IDをprimary keyにする。ニックネームをunique keyにする。

既に登録されていてパスワードを忘れてしまったユーザーは、秘密の質問を入力し正しければパスワード変更できる。

**2.フレンド追加機能**

ユーザーが、相手のニックネームと4ナンバーの入力を行い、一致していれば相手フレンドの情報を追加することができる。

**3.フレンド一覧・非表示機能**

　　 登録・非表示したフレンドを一覧で表示させることができる。

　登録したフレンドを一覧表示している際は、フレンドを非表示ボタンを押下すること　　で、非表示することが可能である。このとき、非表示にしていいかどうかを確認するための確認　ダイアログを表示する。非表示の仕方はdel\_flagで管理しデータベースからは消さない。

非表示したフレンドを一覧表示している際は、復元ボタンを押下することで登録したフレンドに変更できるようにする。

【登録したフレンド一覧表示の内容】

　・ニックネーム

　・「行ける」「行けない」「ジョッキマーク」（時間帯ごとでわかるように表示）

　・誕生日

　(誕生日の際は目立つような表示にする）

　(誕生日の共有の設定ONOFF)

　・場所　（プルダウンが保持する実現が難しい場合は、テキスト入力。）

　・入力時間

　・非表示ボタン

　【非表示にしたフレンド一覧表示の内容】

　・ニックネーム

　・復元ボタン

　・お気に入り登録

**4.ユーザー管理機能**

　下記4点の機能を管理している。

飲みべステータスは「行ける」「行けない」「ジョッキマーク」を表示する。これによってフレンドに自分の状況を共有することができる。

6時に、自動的に「行けない」に変更される。

　①飲みべステータス

　・「行ける」「行けない」「ジョッキマーク」

　・場所

　②ガチャで引いたバッジのコレクション

　③フレンド追加の際に必要な自分の番号表示（4ナンバー）変更可能

　④自分のアカウント削除

**5.ログインボーナス、ガチャ機能**

　飲みべ登録後、無料で１日１回ガチャを引ける。お酒のボトルが描かれたバッジを入手することができる。入手後は、コレクション欄で確認することができる。毎日ログインしてもらう目的があり、行動に関わる習慣化は約１か月と言われている。そのため、バッジを１か月でコンプリートできるようにする。ログイン履歴の日付で情報取得するため、午前０時更新となる。

**6.サウンド機能**

①飲みの連絡がきたとき②フレンド情報登録が成功したとき③ガチャを引いたときのアクションが行われたときにサウンドが鳴る。

**7.通知機能**

フレンドが飲みステータスが「行ける」に更新された際に通知が表示される。

なお、アプリを開いてない状態でも通知が表示される。

**8.ログアウト**

　ログアウトし、ログイン画面に遷移する。

### **②** **機能詳細**

以下に、機能の詳細を示す。

機能詳細を記述する機能の一覧は以下の通り。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 大項目 | 機能名 | 備考 |
| ユーザーログイン・新規登録機能 | ログイン | ニックネーム、パスワードを入力しログインできる。 |
|  | 新規登録 | ニックネーム・パスワード・誕生日・秘密の質問を入力して登録する。 |
|  | パスワード変更 | パスワードを忘れてしまった場合、秘密の質問に答えることで、パスワードを変更できる。 |
| フレンド追加機能 | フレンド登録 | 相手のニックネームと4ナンバーを入力し、相手の情報が表示できるようになる |
| ユーザ一覧・非表示機能 | 登録フレンド表示 | 登録したフレンドを一覧表示できる |
|  | 非表示フレンド表示 | 非表示したフレンドを一覧表示できる |
|  | フレンド非表示 | フレンドを非表示できる |
|  | お気に入り登録 | お気に入りを登録・編集できる |
| ユーザー管理機能 | 自分の飲みべステータス登録 | ①「行ける」「行けない」「ジョッキマーク」  ②場所  ③行ける時間帯  上記を登録時にタイムスタンプで時間を記録する。 |
|  | コレクション管理 | ガチャで引いたバッジのコレクションする |
|  | 番号管理 | フレンド交換の際に必要な自分の番号（4ナンバー）を表示する |
|  | アカウント削除 | 自分のアカウントを削除する |
| ログインボーナス／ガチャ機能 | ログインボーナス | 自分の飲みべ登録後、一日一回無料でガチャを引ける。 |
|  | ガチャ | お酒のボトルが描かれたバッジを入手することができる。 |
| サウンド機能 | サウンド機能 | 特定のアクションが行われた際にサウンドが鳴る |
| 通知機能 | 通知機能 | フレンドが飲みステータスが「行ける」に更新された際に通知 |
| ログアウト機能 | ログアウト | ログアウトのボタンを押し、ログアウトする |

1.ユーザーログイン・新規登録機能

1.1 ログイン機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ユーザーログイン |
| 概要 | ログイン機能 |
| 処理内容 | ニックネームとパスワードを入力し、ログインする。 |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

1.2 新規登録機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ユーザーログイン |
| 概要 | ユーザー新規登録 |
| 処理内容 | ニックネーム、パスワード、誕生日、秘密の質問を入力して登録する。 |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

1.3 パスワード変更機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ユーザーログイン |
| 概要 | パスワード変更機能 |
| 処理内容 | パスワードを忘れてしまった場合、秘密の質問に答えることで、パスワードを変更できる。 |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

2.フレンド追加 機能

2.1 フレンドを追加

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | フレンド追加 |
| 概要 | フレンド情報追加 |
| 処理内容 | 相手のニックネームと4ナンバーを入力し、合っていれば情報が表示される。 |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

3. フレンド一覧・非表示機能

3.1登録フレンド一覧機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 登録フレンド一覧 |
| 概要 | 登録フレンド一覧表示 |
| 処理内容 | 既に登録したフレンドを一覧表示できる |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

3.2非表示フレンド一覧機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 非表示フレンド一覧 |
| 概要 | 非表示フレンド一覧表示 |
| 処理内容 | 非表示にしたフレンドを一覧表示できる |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

3.3フレンド非表示機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | フレンド非表示 |
| 概要 | 登録フレンドの非表示 |
| 処理内容 | 一覧で表示しているフレンドを非表示できる |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

3.4お気に入り登録機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | お気に入り機能 |
| 概要 | お気に入り登録機能 |
| 処理内容 | お気に入りを登録・編集できる |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

4.ユーザー管理機能

4.1 自分の飲みべステータス登録

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ユーザー管理機能 |
| 概要 | 自分の飲みべステータス登録 |
| 処理内容 | ①「行ける」「行けない」「ジョッキマーク」  ②場所  ③行ける時間帯  上記を登録時にタイムスタンプで時間を記録する。 |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

4.2 コレクション管理

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ユーザー管理機能 |
| 概要 | コレクション管理 |
| 処理内容 | ガチャで引いたバッジのコレクションする |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

4.3番号管理機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ユーザー管理機能 |
| 概要 | 番号管理 |
| 処理内容 | フレンド交換の際に必要な自分の番号（4桁）を表示する |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

4.4アカウント削除機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ユーザー管理機能 |
| 概要 | アカウント削除 |
| 処理内容 | 自分のアカウントのデータを削除する。  削除したらデータがすべて削除されログイン画面に遷移する。  また、削除する際には確認ダイアログを表示させる。 |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

5.ログインボーナス/ガチャ機能

5.1 ログインボーナス/ガチャ機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ログインボーナス/ガチャ |
| 概要 | ログインした際にガチャを回すことができる |
| 処理内容 | 1日1回、ログインした際にガチャを回すことができる。ガチャの内容はお酒のバッジで自動的にコレクション欄に保存される。ログイン履歴の日付で情報取得するため、午前０時更新となる。 |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

　　6. サウンド機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | サウンド機能 |
| 概要 | ①飲みの連絡がきたとき②フレンド登録が成功したとき③ガチャを引いたときのアクションが行われたときにサウンドが鳴る。 |
| 処理内容 | サウンドが再生される |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

7. 通知機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | 通知機能 |
| 概要 | フレンドが飲みステータスが「行ける」に更新された際に通知 |
| 処理内容 | アプリを開いてない状態でも通知が表示される。入力してから3時間経つと、「行けない」に変更される。 |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

　　7. ログアウト機能

|  |  |
| --- | --- |
| 機能名 | ログアウト |
| 概要 | ログアウトボタンを押し、ログアウトする |
| 処理内容 | ログアウトする |
| 想定利用者 | 訪問者 |
| 備考 |  |

## **(イ)** **非機能要件**

※今回はこれ以降は編集しません。

### **①** **保守性**

　（今回は割愛）

### **②** **拡張性**

　（今回は割愛）

### **③** **移植性**

　（今回は割愛）

### **④** **性能目標**

　（今回は割愛）

## **(ウ)** **セキュリティ要件**

　（今回は割愛）

## **(エ)** **品質目標**

　（今回は割愛）

1. コロナを経て人々の生活様式はどう変わったか～ウェルビーイングへの道しるべ～

   SOMPOインスティチュート・プラス株式会社

   <https://www.sompo-ri.co.jp/wp-content/themes/sompori/assets/pdf/20240327-02.pdf> [↑](#footnote-ref-1)
2. ２人に１人は飲酒翌日のパフォーマンス低下も、相手を気遣う飲酒コミュニケーションで円滑な関係づくりを 武蔵精密工業株式会社のプレスリリース

   <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000066.000040312.html> [↑](#footnote-ref-2)
3. 友達と遊びたいなら電話すればいいのに…高校生がわざと｢自分の位置情報｣をさらして声がけを待つ理由　PRESHIDENT Online

   <https://president.jp/articles/-/72704?page=1> [↑](#footnote-ref-3)