# 6月4日

チーム名：DIV （ディブ）

由来：イタリア語(divisi)が由来。音楽用語で1つのパートが2つ以上に分かれるという意味から派生して、多様的に物事を考えられるチームという理由。

divタグのように「１つのまとまり」という意味から、一致団結するという意味も。

1時間の目標

・方向性を定める（対象者・概要、目的）~14:00

・ペルソナ作成 ~16:00

・ペルソナを基に、意見を選択 ~17:00

//・選択した意見を細分化 ~17:00

本日の目標

・ペルソナのアイデアを出す（明日は詳細を詰めるだけ）

ゲーム性重視

・キーボードダービー

概要：ランダムで各キーが何度入力されたかをカウント。

　入力回数を予想し、競う？

当たったら景品的な何かを贈呈。

・あすけん

概要：食べたものを入力。そのカロリーを予想し合う。

　お昼ご飯ダービー的な。

・ミニゲーム集

概要：数当てゲームやなぞなぞがいっぱい遊べる。

　一定時間パソコンを操作していると、突如ミニゲームが開始。

　クリア後、「休憩しろよな！」などのメッセージを表示

ストレス解消・癒し

・育成ゲームアプリ

概要：ログインすると何かが育つ。

　　育成段階に応じてポイント付与。アプリ内アイテムの購入のみ可能

・ほぼ日手帳

概要：自分が記入したら相手の記入したものも見られる。

便利機能

・時間管理アプリ

概要：タイマー係の役割をコンピュータが担う。

　前の作業が押した場合、後ろの予定も遅らせることができる。

・Github

概要：今だれが何をしているかを確認できる。

進行中のタスクを記入することで、社員の現在の状態を把握できる。

現在の様子をより詳細に。このような仕事をしています。

Teamsの現在のステータス状況みたいな。スケジュール共有。

テンプレートを作成するフォームも。

質問する相手に通知。

育成アプリorポジティブ発言などの要素も。

目的：用件を伝える際、手が空いているかを確認する手間を省く。

　→手の空いている人を確認。質問可能な方を探し、行きやすい環境を作る

融合案

・タイマーとミニゲーム集

　概要：タイマー機能でプロジェクトを進行。

一定時間たつごとにミニゲームを発生する。

・ダービー系アプリ

　概要：お昼ご飯や運動時間をユーザーに入力してもらう。

　その入力値を予想し合う。

　意見：入力過程が面倒に思う方も。

　 　→コンピュータがデータを集計。人間は予想のみを行う。

・ふぐ山さんを掘る　〇

・微修正後、ふぐ山ステータスを作る（欠点を見出す）

　後輩との関係があまりよくない。

　→一定時間たつごとにミニゲームを発生によって、会話のネタに。

・アプリベースでペルソナ作成

# 

# 6月5日

・本日のコース目標

ペルソナに寄り添った要件定義書を作成する。

チームメンバー(杤本さん)を知ろう。

午前中はもう一人のペルソナを考える

午後から要件定義

→11:30から要件定義開始に変更

アプリの案→マスオさん

・予定や現在の状況を共有できるアプリ

・匿名投稿サービス

・匿名目安箱サービス

・社内Q&A共有ツール(質問や動画)

・匿名で質問や回答ができるアプリ

・定時で帰ると何かが育つ(退勤時間管理)

・魚に特化したレビューサイト

・釣った魚で図鑑を埋めていくゲーム(退勤時間管理と組み合わせる)

アプリに何かを育てる機能を入れる

育つものは上限を決める

アプリの案→明子さん

・食事管理アプリ(社食の購入履歴)

・プロフィールを見れる掲示板

・スキー仲間募集

・アウトドアのおすすめの場所共有

・犬の散歩コース共有

・日々の自慢投稿

・目安箱サービス(悪口などは投稿できない)

・格言

まとめ？

・何か育てるアプリ

→ペルソナからアイディアを出した中で、これなら使いたい！と思えるシステム（アプリ）

匿名目安箱や質問ができるアプリ使いたい

伝えづらい不満なども投稿できる

意見を上司だけでなく社内全体の人が見れる

社内で使えるもの

過去の質問やよくある質問は回答を用意しておいて閲覧できる。検索機能をつける。

機能3つ以上

・育成（例えばログイン1ｐ、質問1ｐ、ベストアンサー1ｐ、定時退社1ｐ）、経験値とポイントでかせげる？

→育ち方：

①ポイントを装備などに交換して、キャラクターに付与（可能ならこっち。着せ替えアプリ？）

②ポイントで育つ

→カンストした場合：

①ならカンストという概念がなくなる

②「今まで育ったキャラクター」欄に図鑑のように表示される？

装備はサブ機能としてもいいかも（やりこみ要素）

機能3つ以上

〇育成（ログイン1ｐ、解答1ｐ、定時退社1ｐ）

〇匿名質問

〇質問・回答の検索

〇目安箱

・格言の表示（日替わり）

デザイン

・育てた何かが後ろで歩いてる（常時）

・おしゃシンプル

会社が定額で購入することとする

wikiのようなページほしい

人によっては見られたくない情報なども載せられるように

文章だけでなくファイルなども投稿できるように

勤務時間外は機能を制限する→勤務時間外はキャラクターが寝ている？（スマホに実装した場合）

質問具体例

・有休の取り方

・オフィスカジュアルってどこまで？

→マニュアル系が多め？

質問内容に関するルールは作る？

→仕事に関する質問のみ

会社に関する要望を投稿するページ（目安箱）

今日の格言募集ページ

作るページ

　・ホーム

　・質問一覧

　・質問詳細・回答

　・育成

　・キャラクター到達度一覧ページ

　・目安箱

　→送るだけ？どこ宛なのかは選択制

　→設定としては目安箱の一覧を見れる人は企業による選択制 (管理職のみ閲覧可能など)

回答意欲をキープするには？

→育成機能

→一定数のランクに到達すると商品と交換可能に

→熱中しちゃう勢への対策として上限決める

社用アドレスで登録

キャラクターデザイン：社員全員が同じキャラクター１体を育てる。本ツールをうまく使うことによって、進化していく。社員キャラクター一覧ページに自分が育てたキャラクターまで表示、それ以外はシークレット表示。その進化段階にいる社員数のみ表示される。

今後の検討案（発表会で言えそう）

・一定数のランクに到達すると商品と交換可能に

→育成目的と離れてしまう

なぜ実装しようと思ったか

→回答意欲の維持

・ポイントを装備などに交換して、キャラクターに付与

のぞいた理由：開発期間が間に合わない

・キャラクター１体が育つという設定は永続性に欠けるのでは？

→話し合いでは、「キャラクターを数種類作成して、その各キャラクターに進化段階がある」という案も出た。今回は期間的に却下。

アプリの名前候補 　順次追加

1.「ちゃらんぽらん」×

2.「アノニくん」￥¥

3.「とくめぇ～」(ヤギ) ￥￥￥

4. 「DIVelop」

キーワード：匿名、質問、育成、目安箱

キャラクターの名前候補　順次追加

1. 「アノニくん」→とくめぇ～のアノニくんが妥当？

2. 「ちゃらんぽらん」

3. 「」

明日の取り組む課題

　・要件定義書

　・アプリ名・キャラクター名

　・外部設計（Webページを可視化→PowerPoint？）

# 6月6日

＜コース目標＞

・今日中に要件定義書を完成させる。

・メンバーついて知ろう（中田さん）

午前中の予定：外部設計の講義

要件定義書作成

＜将来的展望＞

管理者側が目安箱等の意見から個人を特定したい時には、メールアドレスなどの個人を特定できる最小限の情報から

＜リーダーより＞

・全員でもう一度名刺管理アプリを共有（今日中）

・要件定義書はスラックへ（講師のフィードバックを待たずに次へ）

・機能設計等で躓いたら、要件定義書の開発の背景

・後に話し合う内容

　・警告文の表示場所について

　　フォーム送信（機能）

デザイン案

・目安箱　表示方法

　・共感数の多い順に表示

　・目安箱の内容をホーム画面に表示する（格言の代わりに）。展望

・メニューバーに常に検索機能がついて回るのではなく、各一覧画面上部に検索機能を実装

実装時利用できそうなシステム（名刺管理アプリ）

・上に戻るボタンの固定

・セレクトボックス

# 6月7日

コース目標

・チームメンバー（藤井さん）を知る。

・画面設計を完成させて機能設計作成にはいる 。

～村上さんから～

・外部設計→機能面文章化

・目指すレベルの共通認識化

・チーム内の課題を細分化

・画面設計はボタンと項目で十分

作るページ

　・ログイン（初期表示）OK

　・ホームOK

　・質問一覧（検索も）OK

　・質問詳細・回答　OK

　・質問フォーム　OK

　・目安箱一覧　OK

　・目安箱フォーム　OK

　・育成（自分のキャラクターのページ）OK

　・キャラクター到達度一覧ページ　OK

　・ユーザー登録フォーム（メニューバーの表示はログイン後に管理者のみに表示されるイメージ）OK

　計10ページ

＜今後も検討しなきゃかもな部分＞

・ホーム画面のキャラクターはptの説明を話している風の画像を（吹き出しつける等）

・メニューバーの項目の表示の仕方

・検索は質問に対して全件検索

・（質問詳細）ヘッダー、メニューバー、回答送信フォームは固定

　→代替案：質問、回答の部分を別でスクロール可能に

・メニューバー：アノニくんの到達段階

　→文言は今後いいものがあれば変更

# 6月10日

＜コース目標＞

・DB定義書を完成させる。

・メンバーについて知ろう（山口さん）

＜連絡事項＞

・経験者と未経験者を確認

・発表の方向性は今週+来週で決める

　どんなふうにまとめるか　作っていった過程に基づいて発表

・内部設計書の前に入出力の関係性を明確にする

＜レビュー＞

・パスワードの文字列：ハッシュ化するなら64

・メールアドレスと合わせた方が整合性が高い

　→今回なら100,100済

・質問データは同じでもいい（案）

　→見せたいものは質問の内容ではなくさらに読み込む機能

・一覧　全検索はエラー？

　→一覧でいいのでは？

　〇→一覧は目安箱にもあるからそろえる意味で

　　　→質問検索は追加機能

＜見つかった課題（今後の展望）＞

出来たら・・・

・質問の削除機能：質問者のみ

・文書の更新機能：質問者のみ

村上講師に質問することリスト（済）

・質問と回答は別テーブル？

・段階別のユーザー数集計はDB？それとも他のやり方？

　→SQLは単純な方が良い

　　一年の期間内のsumを算出　実行結果をJavaでリストデータにする　jspかサーブレットで表示

募集中と解決済みの切り替えはラジオボタン

募集中・解決済み・すべての質問

＜追加機能＞

検索で募集中か解決済みかをフィルタリングする機能

# 6月11日

＜コース目標＞

　・進める意識を持って作業に取り組む。

　・積極的にチームメンバーに相談する。

　Servletに（getmethod, postmethod）の部分

↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓ あってる？ ↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓

// ログインページにフォワードする

RequestDispatcher　dispatcher

= request.getRequestDispatcher("/WEB-INF/jsp/login.jsp");

dispatcher.forward(request, response);

の部分を作る

＜本日の成果＞

　・各ファイルの役割分担（一部）

　・Jsp作成

　・modelの作成（完成）

　・DBのsql作成（着手）

　・アイコン・イラスト案作成（着手）

＜リモートでわからなくなったら＞

・「いいですか～」と声かける

→答えられる人はマイクON（可能な限り!）

・返答なし or 解決が難しいとき

→議事録にメモ（後に話し合い、村上講師に質問）

・余裕があれば、何が分からないかを整理してから聞く

・「何が分からないかわからない」グループ内でわからない点を考える

# 6月12日

＜本日の流れ（始まり）＞

・みんなで1つのDAOに着手

↓

・ペアに分かれて残りのDAO作成

＜コース目標＞

・DAOを終わらせる

・チームメンバー全員が理解できるプログラムを作成する

＜連絡事項＞

担当を割り振ってから作業する

何か見ながら作れる程度でいい

進捗共有する

質問は質問チャンネルからする

<保留>

<佐竹講師にもらったDate型に変換するコード>

if (card.getTorokubi() != null && !card.getTorokubi().isEmpty()) {

Date sqlDate = Date.valueOf(card.getTorokubi()); // yyyy-MM-dd形式の文字列をjava.sql.Dateに変換

pStmt.setDate(10, sqlDate);

}

else {

Date sqlDate = Date.valueOf("2000-01-01"); // 未設定の場合でも何かしらの日付が必要

pStmt.setDate(10, sqlDate);

}

ログイン時に今の時間を

　→sql「UPDATE USERS SET last\_login\_date = current\_timestamp WHERE users\_id = ?」で対応。

　Date型は日付のみ。時間が欲しかったらDateTime型

LoginServlet isLoginOKの戻り値がnull→ログイン失敗

　がnot null→ログイン成功

＜つまづきポイント＞

　LoginServletのエラー

session.setAttribute("id", new Users(1, "メールアドレス", "パスワード", 100, "2024-06-12 14:38:00"));

　改善後

session.setAttribute("id", new Users(1, "メールアドレス", "パスワード", 100, new Date(10000000000L)));

　希望（以下ができれば改善後の方法で実装可能）

・取得した日時データをlong型で取得する。

・取得した日時データを年、月、日に分けて取得する。

# 6月13日

＜コース目標＞

・データベースで作成したテーブルにデータを入力する。

・users\_idを全画面通して維持できるようにする、内容についても理解する。

・サーブレットとデータベースを一つ以上連携させる。

＜今週の予定＞

・サーブレットをできるところまで進める。

＜来週の予定＞

・18（火）　サーブレット完成

・19（水）　jsp完成

・20（木）　js, css完成

・21（金）　予備日、テストデータの作成

＜最終週の予定＞

・24（月）　テスト

・25（火) ～ テスト、発表準備

＜リーダーより＞

・午前中の講師の動き→jQueryについて講義（9：30～）→D3から聞く????????????

＜午前中の予定＞

・Date型について全員で内容共有

・users\_idについて全員で内容共有

　・セッションに保存した情報←UserData(id,mail,pass,grow\_point,last\_login\_Date)

　・jspでユーザーを判別する方法

・Servletでユーザーを判別する方法

・DBにデータ入力（できたら）

＜午前中：実際やったこと＞

・Date型についてメンバー（山口さん）から説明をいただいて、コードの内容について全員で共有、理解ができた。

・セッションスコープについて

→DBにusers\_idが各テーブルにあるが、セッションスコープを使うならなくていい？

→データの保存場所として必要。ただし、データはセッションスコープから情報を取得(あとで調べる)　←解決済み

　Servletに入力したコード

　　Users user = (Users)session.getAtribute(“id”);

　　↑型　↑変数名　↑キャスト　↑セッションに保存したオブジェクト取得

・KN→データベース

・TFY→サーブレット

＜午後の予定＞

・引き続き、データベース入力

・jQueryの講義を聞く

・引き続き、サーブレット作成

＜午後：実際やってたこと＞

・データベース入力→OK（今後はテストのために21件以上必要）

・講義を聞く組と他の作業を進める組に分かれた

・HomeServlet.java→完成

・LoginServlet.java→もうちょっと

・RegistServlet.java→できた…？みんなの確認待ち

・RListServlet.java→なんとか

＜今日の達成度＞　80％

・データベースで作成したテーブルにデータを入力する。→〇

・users\_idを全画面通して維持できるようにする、内容についても理解する。→△

・サーブレットとデータベースを一つ以上連携させる。→〇

# 6月14日

＜連絡事項＞

・11時より杤本のOJT見学

＜コース目標＞

・チーム全体で2つ以上のサーブレットを完成させる。

・完成したサーブレットにJSPを対応させる。

＜今週の予定＞

・サーブレットをできるところまで進める。

＜来週の予定＞

・18（火）　サーブレット完成

・19（水）　jsp完成

・20（木）　js, css完成

・21（金）　予備日、テストデータの作成

＜最終週の予定＞

・24（月）　テスト

・25（火) ～ テスト、発表準備

＜全体で共有したいこと＞

・送信を押したときに登録画面を作るかどうか

・送信ボタン押した後の移動先

・ホーム画面の質問フォームを送信した後はホーム画面

・登録確認は作らずメッセージのみで完結させるか

・フォーム送信した後の共通認識

→一覧画面に飛んで、画面内に確認コメントを表示する

・登録フォームにもメニューをつける

・登録したら、ダイアログボックスを表示する

・登録フォームページに飛べる人を判断するためのカラムがDBに必要では？→String型？

　↑本日実施　手が空いた方のタスク

・ヘッダーに各ページのタイトルを表示

・回答をした後の処理

→ページ自体はそのままで送信確認メッセージを表示する

「質問送信！3ptゲット！」

「回答送信！3ptゲット！」

「要望送信！ご意見ありがとうございます。」

<全員で確認したいこと>

・ホームの通知欄は「通知欄」でいいのか

＜月曜日に質問する内容＞

・doPostメソッドにてrequestスコープに値を格納

　↓

　一覧ページのServletにリダイレクト

　↓

　リダイレクト先のServletで格納した値が取得できない　原因はここ！

　↓

　jspファイルにてrequestスコープに格納した値が取得できない

・ログインができなくなった

　↓

　ログインした日時が保存できない

　↓

　UsersDAOのupdateメソッドが正常に動作していない

　↓

　sql文が正常に作成できない←なぜ！

　(引数から値は正常に取得できている)

# 6月17日

＜連絡事項＞は夕方に変更

・今日はなし

＜コース目標＞

・金曜日にできなかった課題をクリアする（要望送信後の処理を正常に行えるようにする、ログインできるようにする）。

・サーブレットを2つ以上完成させる

＜今週の予定＞

・18（火）　サーブレット完成

・19（水）　jsp完成

・20（木）　js, css完成

・21（金）　予備日、テストデータの作成

＜最終週の予定＞

・24（月）　テスト

・25（火) ～ テスト、発表準備

・28（金）10:30～　発表

＜テスト＞

・機能担当の方が受け持つ機能をピックアップしてテスト？

・ログインできない

executeQuery→executeUpdateに書き換えればOK

executeQueryはselectの時のみ　それ以外はexecuteUpdateで記述

・フォーム送信後の処理

removeAttribute

RformServlet doPost

sessionにメッセージを格納

↓リダイレクト

RListServlet doGet

sessionに格納したメッセージをリクエストスコープに格納

(setAttribute(“jspに対応した名前”))

sessionに格納したメッセージを消す(removeAttribute)

RList.jsp

リクエストスコープから受け取る

＜やるべき作業。忘れそうだからメモ＞

* ~~QList.jspからQAServletにquestions\_id を送信~~
* ~~QAServletにて送信されたquestions\_idを取得（request.getparameter(“questions\_id”)）~~

　　→多分

* ~~AnswerDAOとList<Answer>のオブジェクトを生成し、List<Answer>に検索結果を格納~~
* ~~requestスコープにList<Answer>のオブジェクトを格納~~
* ~~QListServletの質問検索機能＋条件指定もできれば（デフォで全検索状態でもいいのではないか）~~
* ~~Usersテーブルに管理者を判断するカラムを作成し、メニューリストのユーザー登録フォームの表示を管理者のみに表示できるように改造、登録フォームにもテキストエリアを追加~~
* ~~LoginServletの同日ログイン処理←日本時間になってる?(+9時間(32400000ms)する必要があるかも)~~
* ~~質問フォームと目安箱フォームで「※1～1000字で入力してください」の警告文表示(JavaScript)~~

→jspのidを変更すればOK

* ~~もっと見るボタンの機能解読及び実装（頑張る）~~

→要望一覧に実装成功。質問一覧には未実装

* ~~QFormServletのポイント加算機能がまだ~~

# 6月18日

＜連絡事項＞

・発表会の時程決定！10:30～

**・Javaをいじる前にサーバーを停止したほうが良い？**

**・どのファイルを操作しているかわからないため、宣言して**

＜コース目標＞

・昨日洗い出した現在進められる作業を終わらせる。

・すべてのServletを完成させる

＜今週の予定＞

・18（火）　サーブレット完成

・19（水）　jsp完成

・20（木）　js, css完成

・21（金）　予備日、テストデータの作成

＜最終週の予定＞

・24（月）　テスト

・25（火) ～ テスト、発表準備

＜確認したいこと＞

・育成ptがマイナスになっている件

＜一覧から詳細＞//未解決問題

・一覧から詳細へ飛ぶと質問が表示される。//解決!!

・質問に対応する回答を表示する//解決!!

・回答を可能にする

<質問>

・追加読み込み機能搭載

　→初期段階ではすべて非表示

　→もっと見るを押すと20件のデータの属性を外す

　→ブラウザは1回もっと見るボタンをクリックして読み込む

# 6月19日

＜作業中ファイル＞

川口：QAServlet, q\_a.jsp

中田：QAServlet、q\_a.jsp

杤本　個々のcssファイル枠だけ作成、common.css、home.jsp、home.css

藤井：login.css

山口：

＜やること＞

・到達別画像表示　シークレット画像も作る　→OK!

・css→一つ共通ファイル、個々のページのファイル

・js←分ける　→OK!

川口、中田→回答機能

・ログイン時のポイント処理→OK!

＜午後のスタート＞

午前の進捗＋着手する作業の確認

勉強時間をとるか（明日の午後?：発表準備）

新しい機能を追加する？ ex.)質問や回答に画像や動画を入れる

＜連絡事項＞

**・Javaをいじる前にサーバーを停止したほうが良い？**

**・どのファイルを操作しているかわからないため、宣言して**

＜コース目標＞

・JavaScriptのファイルの分け方について理解する

・今日こそサーブレットを完成させる

・テスト項目の作成に入る

＜今週の予定＞

・19（水）　jsp完成

・20（木）　js, css完成

・21（金）　予備日、テストデータの作成

＜最終週の予定＞

・24（月）　テスト

・25（火) ～ テスト、発表準備

＜確認したいこと＞

＜一覧から詳細＞//未解決問題

・一覧から詳細へ飛ぶと質問が表示される。

・質問に対応する回答を表示する

・回答を可能にする

<質問>

jsファイルはjspごと

cssは共通1ファイル、その他（ヘッダー、メニューバー、フッター）以外は各ページ。

※style の読み込みは共通ファイル→ページごとのファイルの順に

追加要件

・画像ファイル、動画ファイルをQAや要望フォームに

onclick="MoveCheck();"

function MoveCheck() {

if(window.confirm('本当にログアウトしますか？')) {

window.alert('またのご利用お待ちしております！');

window.location.href = './index.html';

}

else {

window.alert('ログアウトをやめました。');

}

}

<14:00~の作業内容>

今からやりたいこと

doGet questionに入っているjudgeパラメータを取得

　→requestスコープに格納

jsp <c:if test="${judge==○○}">にてラジオボタンのアクティブを選択

　→行数がちょっと増える

doPost できてるはず

QuestionsDAO bugあるかも

**<発表用メモ>**

・Github衝突!? １日の作業が水の泡になりかけた件

　→いじっていないはずのファイルが衝突し、メンバーが行った作業が消えてしまった

　→作業を中断しチーム内で解決方法を模索

　→ブランチの機能を用いることで過去にPushしたファイルを復元することに成功!!

　→作業していたブランチにほとんどのコードを戻すことに成功した。

# 6月20日

＜作業中ファイル＞

川口：login.css, regist.css

中田：q\_form,r\_formのcss

杤本：　home q\_a の jsとjsp　home.css

藤井： q\_list全般 r\_list

山口： character reached css

＜やること＞

午前中：

・勉強会（担当者が各サーブレットを画面共有して、みんなで振り返り）　兼　サーブレット作成（QListServlet：検索機能）

午後：

・css (q\_list )

・js（home q\_a q\_list）

・テスト項目作成

・15時から　勉強会（DAO）

＜連絡事項＞

**・Javaをいじる前にサーバーを停止したほうが良い？**

**・作業中ファイル宣言**

＜コース目標＞

・今日こそ本当にサーブレットを完成させる。

・cssを全ページに反映させる。

＜今週の予定＞

・20（木）　js, css完成

・21（金）　予備日、テストデータの作成

＜最終週の予定＞

・24（月）　テスト

・25（火) ～ テスト、発表準備

＜午前中やったこと＞

・サーブレット勉強会

| LoginServlet.java | OK |
| --- | --- |
| HomeServlet.java | ポストメソッドにゲットメソッドと同じ機能の記述をしていたが、リダイレクトすることでその手間を省いた。 |
| QListServlet.java | 検索処理機能が正常に動作するようになった。 |
| QAServlet.java | 回答機能についての色々OK |
| QFormServlet.java | OK |
| RListServlet.java | OK |
| RFormServlet.java | OK |
| CharacterServlet.java | OK |
| ReachedServlet.java | OK |
| RegistServlet.java | OK |
| LogoutSerclet.java | OK |

＜午後＞

・勉強会DAO

・各自css & js

＜相談＞

・q\_a.jspで質問欄を空欄のまま更新ボタンを押すと、「※1～1000字で入力してください」のエラーメッセージが表示されるのではなく、サーブレットのエラーメッセージが呼び出されてしまう

→中田さんのcss読み込まれない状況と同じく、リンク変えるのを忘れていただけでした、、

＜発表について＞

・D4→(ローマ数字で)→DIV

・基本機能は画面の動画でサラッと!!

・ここを見て！ってところを発表

・↑緩急がつけられる

・「とくめぇへようこそ！」（デジャブ）w

＜明日のメモ＞

・各担当jspファイルのnavにclass属性が付与されているか確認←liタグじゃない？

# 6月21日

＜コース目標＞

・cssを完成させる。

・発表の大まかな流れの決定。

・テスト項目の洗い出しをする。

＜今週の予定＞

・21（金）　予備日、テストデータの作成

＜最終週の予定＞

・24（月）　テスト

・25（火) ～ テスト、発表準備

＜作業中ファイル＞

川口：login.css, regist.css←終了　テスト観点考えてます

中田：q\_form,r\_formのcss←終了　q\_aのCSSいじってます。←終了

杤本：q\_form.css

藤井： q\_list全般 r\_list全般

山口： character reached css

＜午前中の作業＞

・cssの作成

＜今日やること＞

css終わった人はテスト項目考える

＜増やす機能？案＞

・アノニ君が進化したときのメッセージ追加

＜発表について＞

・D4→(ローマ数字で)→DIV

・基本機能は画面の動画でサラッと!!

・ここを見て！ってところを発表

・↑緩急がつけられる

・「とくめぇへようこそ！」（デジャブ）w

＜発表の流れ＞20分

１．挨拶＆チーム名の由来→1min

２．作成したアプリについて(基本機能は画面の動画でサラッと)

ここを見て！ってところを発表

３．チームで取り組んだことについて

プロジェクト進行で苦労した点＆対応策＆結果＆学んだ点など

４．個人の成果→1min×5人

５．総括→1min

バッファ30sec

＜発表の構成＞

チーム名の由来

アプリの概要

アプリ作成までの経緯

アプリの基本機能

アプリのここを見て！ってところ

苦労した点など

・初めのアプリ決め（ペルソナ）

・はじめはゆっくり物事を考えていくチーム→目標、今日やることの確認、それに対してどれくらい時間をかけるかをしっかりと決めるようになってからは、てきぱきと作業が進むようになった気がしている。（杤本の意見）

・データ破損！？Githubが先祖返りした件

・Let’s growing anoni !! (クソダサキャッチコピー)

・チーム活動のはじめのころは、誘導するような意見→今は、みんなが意見をはっきりという。否定も。感じが悪いというわけではない。

・めちゃめちゃ機能期

# 6月24日

＜コース目標＞

・cssを完成させる（QListとRList）

・テスト項目を完成させ、テストに取り掛かる

＜今週の予定＞

・24（月）　テスト

・25（火) ～ テスト、発表準備

＜作業中ファイル＞

川口：テスト仕様書

中田：質問一覧テスト

杤本：character関連

藤井： 質問詳細

山口： テスト仕様書

＜午前中の作業＞

＜今日やること＞

テスト項目を全員で確認

テストに取り掛かる

＜増やす機能？案＞

・アノニ君が進化したときのメッセージ追加

＜テスト観点レビュー＞

エラーメッセージが同じなら細かく分ける必要はない

機能が無い項目のテストはしなくていい(ログイン画面)

登録などデータベース関連の処理がある画面は細かく(登録など)

ホーム画面の質問と要望の件数のテスト0,1,3,4件

「以上」ではなく件数指定で

「<c:out>」実装？ 入力可能文字を指定するかどうか

＜午後＞

・js

・テスト項目作成＆テスト

valueあるのはc:outで

textareaはinnnerHTML（JavaScript）でエスケープ

＜明日やること＞

・アノニくん関連のフォントを統一

・シークレット画像を黒から青に

・「要望一覧」消す

・発表の骨組みが決まったら村上講師に報告＆確認

# 6月25日

＜コース目標＞

・作成物を完成させ、要件定義書と照らし合わせる

・発表準備をすすめ、不安要素を取り除く

＜今週の予定＞

・24（月）　テスト

・25（火) ～ テスト、発表準備

＜作業中ファイル＞

川口：提出ファイルの見直し

中田：

杤本：ファイル構成一覧表の見直し

藤井：Qlistのcss

山口： ラジオボタンの選択不能にqa.jsp ,css 自身の投稿した質問を検索QDAO

＜今日やること＞

・アノニくん関連のフォントを統一

・シークレット画像を黒から青に

・エラーメッセージ直す

・データ0件の時の表示

・テスト仕様書に「修正」という項目を追加しました→NGだった項目が修正OKなら記入お願いします。

・要望一覧の長文表示

＜午後の活動＞

・午前に引き続き提出ファイルの更生

・rList.css

・15時から発表の準備に入りたい（願望）

＜css直してほしいところ＞

・「要望一覧」消す→アノニ君を歩かせる？orリピート

・質問送信時のメッセージを直す。

・要望一覧のエラーメッセージも直す。

・ホームのエラーメッセージも直す。太字にする

＜画面気になったところ＞

・質問に対する過去の回答→数字が追加されたため、文字飾りの長さが中途半端

　→文字飾りを2ケタ分(全角1文字分)　**完了**

・回答フォームにフォーカスしたときだけ、他のテキストエリアと色が異なる

　→ほかのとこと合わせる　**完了**

・過去の回答は改変できないのに、フォーカスすると同じように青色になる

　→フォーカス時に変化しないようにcssに改変　**完了**

・「みんなの到達度一覧」、下の列だけ画像と文字の幅が広い

　→画像を変更（藤井さん）**完了**

・（可能なら）質問一覧ページで、質問にマウスオーバーしたときに何かアクションが欲しい。ボタンでついていないところも同様

　→わかりやすく　藤井

＜去年の発表例＞

発表コンセプト統一→水ダウ

各項目に起承転結

　タイトルコール→概要（起源・つかみ）→問題→解消した方法

項目

　・由来

　・アプリ紹介　（作るに至った経緯・魅力を提示の後、紹介）

　・大変だったポイント　期間提示で大変度が分かる、コードも見せて具体的に提示

　・

温度感統一（言葉選びや口調、タイミング等）

＜発表の流れ＞20分

１．挨拶＆チーム名の由来→1min

２．作成したアプリについて(基本機能は画面の動画でサラッと)

ここを見て！ってところを発表

３．チームで取り組んだことについて

プロジェクト進行で苦労した点＆対応策＆結果＆学んだ点など

４．個人の成果→1min×5人

５．総括→1min

バッファ30sec

しゃべりたい機能

・

＜発表の構成＞

チーム名の由来

アプリの概要

アプリ作成までの経緯

アプリの基本機能

アプリのここを見て！ってところ

チームの成果

苦労した点など

・初めのアプリ決め（ペルソナ）

・はじめはゆっくり物事を考えていくチーム→目標、今日やることの確認、それに対してどれくらい時間をかけるかをしっかりと決めるようになってからは、てきぱきと作業が進むようになった気がしている。（杤本の意見）

・データ破損！？Githubが先祖返りした件

・Let’s growing anoni !! (クソダサキャッチコピー)

・チーム活動のはじめのころは、誘導するような意見→今は、みんなが意見をはっきりという。否定も。感じが悪いというわけではない。

・めちゃめちゃ機能期

・超くそ真面目

　→ほっとくことができない！

　　めちゃめちゃ深堀りクインテット

・提案型SE

　→

・ここ作った質問or調べて作ってみてこのように成長したと実感した

・実感するのは自由

・会社へのお礼は総括でまとめて言う

・チームでの成長

・立ち回り

・アプリ：チーム成果：個人成果 = ５：４：１

# 6月26日

＜コース目標＞

・発表資料を完成させ、発表の練習まで行う。

・メリハリのあるチーム活動を行う。

＜今日のスケジュール＞

午前中：内容決定

午後：スライド作成

＜発表内容＞

・チーム名の由来　→　山口

・アプリの概要　2～3枚くらい→　藤井

・アプリ作成までの経緯　→　中田

・アプリの基本機能　→　川口

　＋アプリのここを見て！ってところ　→　個人で1機能案だし

　　・絞り込み機能 →山口

　　・もっと見る　→藤井

　　・回答機能＋投稿者の判断方法について→中田

　　・アノニくん育成機能 ポイント獲得→川口

　　・親切すぎるナビゲーション→杤本

・アプリに追加したい機能

・チーム活動について→杤本

　　・現段階では準備を

　　・個人の成果は「こんな意見がでました」でスライドにまとめちゃう

10:30まで

＜チームの成果に書けそうな…＞

・タックマンモデルというチームビルディングに関する考え方のモデルがある。

→これをもとにチーム活動を振り返る、というやり方をいったんやってみます。

「形成期」

・お互いの探り合い。

・「はい、アプリ作ってね」と言われるがままアプリ案を出し合ってみるものの、なかなか意見がまとまらない。これを作りたいという物がない…。

・決定的な意見が出ない、自分の意思を「伝える」というよりかは「誘導する」ような話し合いの様子。

「混乱期」

・アプリの糸口を見つけるためのペルソナを考える作業に。作業を進めなければという焦りがある中、「アプリ→ペルソナ」という考えが頭にあり、ペルソナづくりも進まない、イライラ？

・ペルソナをとことん詰めることに。アプリのことはいったん忘れて、チームメンバーでマスオさんと明子さんを創造した。→統一期へ

「統一期」

・ペルソナについてとことん話し合ったことにより、全員が「つくりたい！」と思えるアプリ案に決定することができた。

・1つ大きな目標(どういったアプリを誰のために作るのか)が定まったことにより、アプリに対しての案が次々と浮かぶ。意見交換が活発となり、メンバーそれぞれが「YES」も「NO」もはっきりと言えるように

「機能期」

・日々のルーティン（目標、今日やることの確認、それに対してどれくらい時間をかけるかなど）により、作業が効率的に進められた。

・ハプニングが起きても、効率よく対処することができた。

・わからないことに対して、チームで協力して解決することができた。

・余裕をもって作業ができるように。

「散会期」

・もうすぐ。

・チーム全員がスキル向上し、チーム活動に満足、達成感があればベスト。→新たなチーム活動への自信やモチベーションにつながる。

＜このチームのいいところ＞

・小さな決断でもチーム全員で確認をとって進める

→メンバー全員のチームでやっている意識が高い

・失敗や良くなかったことを反省して、次に生かせた。

→次の日に「昨日はこうだったから、今日はもっとこうしたほうが良い」

→github事変から、作業中ファイルを議事録に明記して随時更新。作業を始める際に、このファイルを操作しますなどの宣言。

・チャットへの反応多め。一方通行ではなく伝わってる感があって満足。

・「ありがとう」「お願いします」などの思いやりが神

＜このチームもっとこうしたほうがよかった？＞

・マイペースすぎるぞ→じっくり一生懸命は◎

・もっと明るく元気な挨拶→挨拶をするというルールを徹底していたのは◎

・（しょうがないけど）対面とオンラインの温度差を感じた…やっぱり対面の方が話しやすい！

・「わからない」を抱え込みすぎた?→悩む時間のルールがあればよかったかも。

＜実際の業務で役立てそう、自信を持ってできること＞

・感謝の気持ちや思いやりを忘れない→実際の業務でも、自分の意見を主張したいがために、時には強めの口調や態度になってしまうこともあるかもしれない（自分が意識せずとも）。そういったことがあっても、「言い過ぎた、ごめん」の一言があればOK。当たり前だが間違えたら謝る、受け入れてくれるチームに感謝する、を忘れずに活動していく

・要件定義フェーズの重さ。ここでしっかりと時間を使って悩んだからこそ、開発の段階で手が止まってしまうことが少なかった、ような。何か一つのものを自分だけでない誰かと一緒に作らなければならない状況では、作りたいものに対して細かく言語化していくことが重要である。言語化がしっかりできていれば、誰が見ても同じアプリを作成できる、はず！

→やるべきことの確認大事。チーム活動では、全員が「やるべきことがわかっている」ことが大切。

＜アプリに追加したい機能＞

・アノニくんが進化したときに、「進化したよ！」の豪華ポップアップ表示

・利用する媒体に依存しない画面設計、レスポンシブデザイン

・キャラクターを動かす

・検索結果画面に入力した値を保持

・「回答募集中」の質問が一定数以上貯まったら回答を促すアラートを

＜思い出してみる…グランドルール＞

・役割関係なくみんなで意見を出し合う→◎

・開始と終わりの挨拶をしよう→◎

・名前を呼び合う→◎

・割り込みたくなったら挙手→？

・順番系は名前の順で統一→◎

・発言が被ったら名前の順で→？〇?

・書記は名前の順で→◎

・タイムキーパー必要だったら書記の次の人→？

＜思い出してみる…長期目標＞

・チーム演習を通して実際の業務の感覚をつかむ→

＜質問サンプルデータ＞

備品の借り方を教えてください

育成ptとは何ですか？

アノニくんの好きな食べ物は何ですか？

アノニくんの誕生日が知りたいです！

アノニくんの名前の由来を教えてください。

経費申請の締切はいつですか？

有給はいつ使うことができますか。

福利厚生でお得になるお店はありますか。

コピー機の使い方を教えてください

給料日はいつですか。

会社付近のおいしいごはん屋さんを教えてください。

社内のフロアマップはありますか。また、どこで見れますか。

研修内容で質問です！オブジェクト指向とは何ですか。

迷惑メールの対処方法を教えてください。

皆さんのやりがいを教えてください。

息抜きにこのスレッドをどうぞ。皆さんの休みの日の過ごし方を教えてください。

会社の経営理念は何ですか？

新製品の開発計画はどこまで進んでいますか？

環境保護に関する取り組みはありますか？

クライアントの満足度向上策はどのようにしていますか？

次の業績目標はどのくらいですか？

会社の今後の戦略について教えてください。

社員のワークライフバランスの改善策はありますか？

オフィスカジュアルはどこまで許されますか？

デジタル化の推進計画は進んでいますか？

残り5,6個

<-------------------------------------ここまでDB登録済み------------------------------------------>

＜要望サンプルデータ＞

2階の冷房が強いです

研修を受けている部屋に窓がなくて辛いです

オフィスにも自販機を設置してください

社員食堂が欲しいです

車通勤したいです

出社日を減らしてください

出社時間を遅らせてください

備品のPCを新しくしてください

会議室の西日が強いのでカーテンを設置してください

オフィスグリコをやってほしいです

申請の手続きが複雑です

ネット環境がよくありません。何とかしてください。

お局様が怖いです

雨の日はテレワークにしてください

売店でpaypayを使えるようにしてください

<-------------------------------------ここまでDB登録済み------------------------------------------>

階段の昇り降りが辛いです。エレベーターを作ってください。

＜発表の反省＞

・ペルソナを言い換える→次のようなユーザーを想定

・ペルソナの印象が強い？

・全体のページを動画?で紹介

・Github事変はチームのいいところにて

・

# 6月27日

＜コース目標＞

・明日の発表会で自信を持って堂々と発表できるように練習する。

・提出資料を漏れなく提出する。

**チーム活動原稿**

最初は、アプリの案を出してもなかなか意見がまとまらず、お互いの探り合いで、自分の意志を「伝える」というよりは「誘導する」ような話し合いをしていました。そのため決定的な意見を出すことができませんでした。

またアプリにとって都合の良いペルソナを作成しようとしていたため、ペルソナの人物像も定まらず、テンポの良くないチーム活動を行っていました。

そこで、アプリのことをいったん忘れ、先にペルソナととことん向き合うことにしました。

その結果、マスオさんと明子さんの人物像が明確になり、

全員が納得し、作りたいと思えるアプリ案を決定することができました。

大きな共通目標が定まったことによって、アプリに対しての意見交換が積極的に行われるようになり、メンバー同士が「YES」「NO」をはっきり言える関係になっていきました。

チームとして機能するようになってからは

毎朝、ルーティンとして「コース目標決め・今日やることの確認・時間配分決め」をすることでチーム作業が効率的に進められるようになり、ハプニングやわからないことに対してもチームで協力し解決することができました。

＜午前中 予定＞

藤井・山口

・発表会資料作成（主にチーム活動）

・発表分担

川口、中田

・SQL文修正＆テストデータ考える（21件以上必須、なるべく多く）

・動画撮る

杤本

・資料提出

・チーム記号：D4

・チーム名：DIV(ディヴ)

・アプリ名：とくめぇ～

・アプリ概要：社内匿名コミュニケーションアプリ

・主な機能と担当：

ログイン・ログアウト：藤井

質問投稿・回答：川口・杤本

要望投稿：中田

一覧表示：川口・中田

詳細検索：山口

アノニくん（キャラクター）育成：山口

ユーザー登録：杤本

ハッシュ化・エスケープ処理：川口・山口

発表頑張ろう！