

# 最終課題紹介資料

2020/5/15  
氏名：高橋 隆壮

## 概要

テックキャンプの最終課題にて作成したアプリケーションを紹介します。また本資料では、自身で実装した箇所、および開発を通じて得られた経験についても紹介します。

## アプリケーション情報

### アプリケーション概要

フリーマーケットのアプリケーションを作成しました。

- 接続先情報
  - URL <http://http://18.180.239.6/>
  - ID/Pass
    - ID: 73g
    - Pass: furima
  - テスト用アカウント等
    - 購入者用
      - メールアドレス: buyer@gmail.com
      - パスワード: 1111111
    - 購入用カード情報
      - 番号 : 4242424242424242
      - 期限 : 05/20
      - セキュリティコード : 123
    - 出品者用
      - メールアドレス: seller@gmail.com
      - パスワード: 1111111
- Githubリポジトリ
  - [https://github.com/ryuso0720/freemarket\\_sample\\_73g](https://github.com/ryuso0720/freemarket_sample_73g)

## 開発状況

- 開発環境
  - Ruby/Ruby on Rails/MySQL/Github/AWS/Visual Studio Code
- 開発期間と平均作業時間
  - 開発期間 : 約 3 週間
  - 1日あたりの平均作業時間 : 9時間
- 開発体制
  - 人数 : 5 人
  - アジャイル型開発 (スクラム)
  - Trelloによるタスク管理

### 動作確認方法

- Chromeの最新版を利用してアクセスしてください。
  - ただしデプロイ等で接続できないタイミングもございます。その際は少し時間をおいてから接続ください。
- 接続先およびログイン情報については、上記の通りです。
- 同時に複数の方がログインしている場合に、ログインできない場合がございます。
- テストアカウトでログイン→トップページから出品ボタン押下→商品情報入力→商品出品
- テストアカウトでログイン→トップページから商品検索→商品選択→商品購入
- 確認後、ログアウト処理をお願いします。

## 開発担当箇所

### 担当箇所一覧と確認方法

- DB設計
- 商品一覧表示

<http://18.180.239.6/> トップページでご覧いただけます。



#### 簡単に売り買いできる

スマホひとつで、いつでもどこでも簡単に出品・購入が可能！



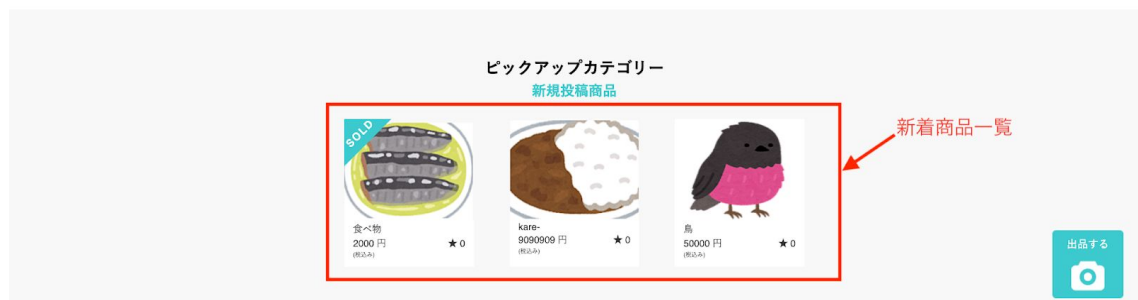
#### 売上金は即日振込みに対応

午前8時までに振込を依頼いただければ、翌日に指定の口座に入金いたします！



#### 様々な支払いに対応

お支払いは、クレジットカードだけでなく、ポイントや売上金など多彩な方法があります。



- ユーザー情報登録  
[http://18.180.239.6/users/sign\\_up](http://18.180.239.6/users/sign_up) ユーザー登録と住所登録は一つページ登録できます。
- 商品詳細ページ
  - 商品一覧の商品をクリックすると商品詳細ページがご覧になれます。



- カテゴリ機能

- 出品フォームより親カテゴリ選択後、子カテゴリのセレクトフォームが出現され、子カテゴリ選択後、孫カテゴリのセレクトフォームが出現されます。  
※編集時は出品時に選択したカテゴリが表示されます。

商品のサイズ **必須**

(たて×よこ、S・M・Lなど)

商品の詳細

カテゴリ **必須**  
選択してください

ブランド 任意  
選択してください

商品の状態 **必須**  
選択して下さい

配送について

送料の負担 **必須**  
選択して下さい

↓カテゴリ選択後

商品のサイズ **必須**

(たて×よこ、S・M・Lなど)

商品の詳細

カテゴリ **必須**  
メンズ

子カテゴリ  
ジャケット/アウター

孫カテゴリ  
ノーカラージャケット

ブランド 任意  
選択してください

商品の状態 **必須**  
選択して下さい

配送について

- トップページのカテゴリにカーソルを当てるとカテゴリがプルダウンで表示されます。
- トップページのカテゴリをクリックするとカテゴリー一覧ページに移動します。

クリックでカテゴリー一覧ページに移動  
カーソルを合わせたらプルダウン表示

FURIMA キーワードから探す

カテゴリー	ブランド
レディース	キッチン/食器
メンズ	ソファセット
ベビー・キッズ	ベッド/マットレス
インテリア・住まい・小物	シングルソファ
本・音楽・ゲーム	ラブソファ
おもちゃ・ホビー・グッズ	椅子/チェア
コスメ・香水・美容	トリプルソファ
家電・スマホ・カメラ	机/テーブル
スポーツ・レジャー	収納家具
ハンドメイド	ラグ/カーペット/マット
チケット	カーテン/ブラインド
自動車・オートバイ	ローソファ/フロアソファ
その他	ソファベッド
	寝具
	応接セット
	ソファカバー
	リクライニングソファ
	その他
	ベビー家具/寝具/室内用品
	和服
	浴衣
	甚平
	水着
	その他

人生は一度きり  
FURIMAは誰でもかんたんに出品・購入できるフリマアプリです

Download on the App Store GET IT ON Google Play

## ↓カテゴリーをクリック

FURIMA キーワードから探す

カテゴリー ブランド マイページ

### カテゴリー一覧

レディース メンズ ベビー・キッズ

インテリア・住まい・小物 本・音楽・ゲーム

おもちゃ・ホビー・グッズ コスメ・香水・美容

家電・スマホ・カメラ スポーツ・レジャー ハンドメイド

チケット 自動車・オートバイ その他

#### レディース

すべて

トップス

すべて

Tシャツ/カットソー(半袖/袖なし)

Tシャツ/カットソー(七分/長袖)

シャツ/ブラウス(半袖/袖なし)

シャツ/ブラウス(七分/長袖)

ポロシャツ

キャミソール

タンクトップ

ホルターネック

ニット/セーター

出品する

## 各担当箇所の詳細

- DB設計
  - 概要
    - 必要なテーブル、カラムの選定
    - アソシエーションの決定
  - 担当内容
    - ER図の作成
    - 各テーブルの作成
    - モデルへのアソシエーションの記述
- 商品一覧表示
  - 概要
    - 新着順に商品が一覧表示されるページ
  - 担当内容（バックエンド）
    - トップページに新着順に3件表示される
  - 担当内容（フロントエンド）
    - 購入された商品にSOLG表記
- ユーザー情報登録
  - 概要
    - ユーザー情報の保存
  - 担当内容（バックエンド）
    - usersテーブルとaddressテーブルを同時に保存できるようコントローラーに記述
- 商品詳細ページ
  - 概要
    - 出品情報を表示するページ
  - 担当内容（フロントエンド）
    - haml,scssを使用し詳細のマークアップ作業
  - 担当内容（バックエンド）
    - 出品した内容を詳細ページに表示させる
- カテゴリー機能
  - 概要
    - ancestryの使用
    - 出品時のカテゴリー選択機能
    - 編集時のカテゴリー表示
    - カテゴリープルダウン表示
    - カテゴリー一覧ページの作成
  - 担当内容（バックエンド）
    - gem'ancestry'を使用しデータベースにカテゴリー内容を保存
    - コントローラーにデータベースのカテゴリー呼び出す記述を記載
    - 編集画面で出品したカテゴリーを表示させる
  - 担当内容（フロントエンド）
    - javascriptを使用し選択フォームを作成
    - haml,scss,javascriptを使用しプルダウンメニューを作成
    - カテゴリーの一覧ページのマークアップ

## 開発を通じて得られた知見

### 工夫した点

#### ①チームとして工夫を行った点

- ・一日2回チームミーティングがあり、各自の進捗が把握でき、作業分担が適切に行えていた。
- ・技術的に難易度が高い機能の実装等で作業が滞ってしまった場合、チーム内で課題を共有し、チーム全員で課題解決に取り組んでいた。
- ・デプロイ時、挙動に不備があった場合、チームミーティングを行い、全員で問題点の抽出を行っていた。

#### ②個人として工夫を行った点

gem'ancestry'を用いたカテゴリー機能です。プルダウンで表示させるカテゴリー一覧表示機能はancestryの機能を上手く利用し、JavaScriptで使って実装することができました。

### 苦労した点

#### ①DB設計

1人のユーザーが商品の出品、購入ができるという多機能なアプリケーションの開発が私には初めてでした。特に苦労したのはユーザーには出品者と購入者という二種類あったため、その情報をどうやってDBに反映させるか悩みました。

既存のフリママーケットアプリ参考に必要と考えられるテーブルを全て考え、紙に書き出し、正規化を行いました。結果として、DB設計とER図の作成は1日で終わりましたが、開発を進めていく中で不要なテーブルや分割した方が良いテーブル、不要なカラムに気がつきました。もう少しDB設計に時間をかけたり、各機能の追加前後にその都度DB設計について見直しを行ったりすることで不要な作業を減らせたと思います。

#### ②GitHub

作業当初は各々がマージする際にコンフリクトが頻発し、その解決策が分からず苦労しました。開発を進めていく中で、コンフリクトが起こる箇所があらかじめわかるようになり、連携を行いながらコンフリクトを完全ではありませんが、回避できるようになりました。

また、コンフリクトは開発の際には必ず起こるものだと思うので、回避する力だけではなく、コンフリクトが起きそうな場所を予測し、チームメンバー共有すれば修正もスムーズに行えたと思います。

#### ③本番環境

ローカル環境では問題なく動作しているが本番環境では挙動に不備があること多々あり、苦労しました。我々のチームはデプロイを行った際、本番環境の確認をチーム全員で行っていました。結果、問題を早期発見することができました。また、本番環境で確認する機能をチームメンバーごとに振り分けしたら効率がよかったと思います。

#### ④JavaScript

JavaScriptを使用したフロント実装は実装経験が多くなかったので苦労しました。この開発においてJavaScriptについて調べる時間が最も長かったです。特にajaxで動作を呼び出すのは難しかったです。しかし、アプリケーションにはJavaScriptは必要不可欠だと痛感しました。理由は利便性に大きな差ができるからです。今後、開発ではJavaScriptがどの機能で使用でき、ユーザーはどのようなメリットがあるか、開発段階で考えるようにしたいと思います。

以上