

TICKET

TICKE

成果発表会

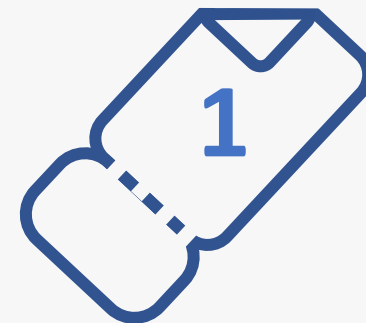
—チケット予約システム—

Team : SHOCK 

Suzuki ・ **H**ideta ・ **O**ishi ・ **C**hino ・ **K**awabe

目次

- ✓チーム紹介
- ✓制作物
- ✓工夫点
- ✓課題・対策
- ✓個人の振り返り



目次

✓チーム紹介

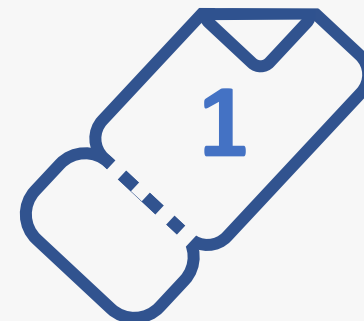


✓制作物

✓工夫点

✓課題・対策

✓個人の振り返り



チーム紹介

Progress



チーム名

Suzuki

Hideta

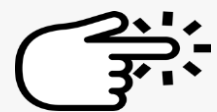
Oishi

Chino

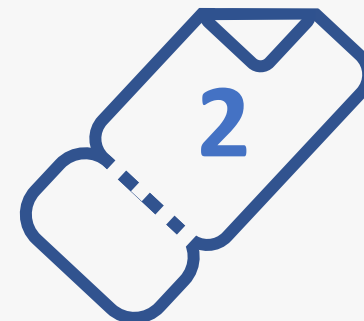
Kawabe

グラントルール

- ・挨拶をする
- ・疑問点をすぐに**全体共有**する
- ・**納期**優先
- ・意見に対し**反応**をする
- ・**休憩**を必ず取る



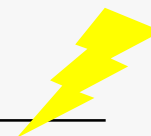
SHOCK



目次

✓チーム紹介

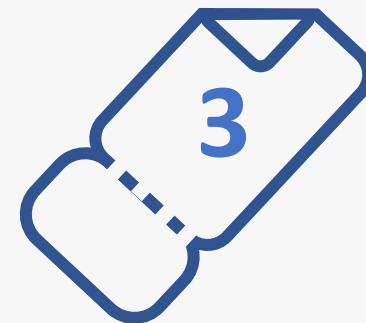
✓制作物



✓工夫点

✓課題・対策

✓個人の振り返り

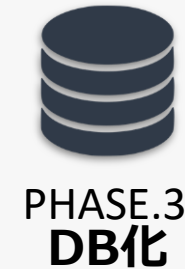
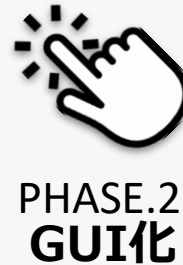


制作物：概要

Progress



チケット予約システム



機能要求

- ・ログイン機能
- ・チケットの一覧表示
- ・チケットの予約（枚数指定）
- ・予約の一覧表示
- ・予約のキャンセル

非機能要求

拡張可能なシステム構造の実現



制作物：予定と実績

Progress



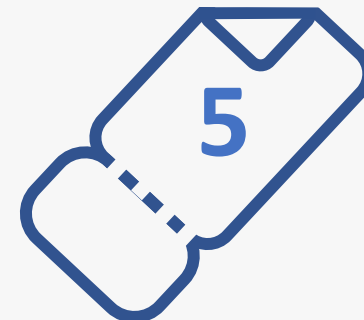
予定

- ・ **第一反復（4日間）**
チケット予約システムの作成
- ・ **第二反復（3日間）**
別システムへの拡張・GUI化
- ・ **第三反復（2.5日間）**
データベース化

実績

- ・ **第一反復（6日間）**
チケット予約システムの作成
- ・ **第二反復（2.5日間）**
GUI化
- ・ **第三反復（1日間）**
データベース化

- ・ 別システムへの拡張が出来なかった
- ・ システム拡張以外の項目は目標達成



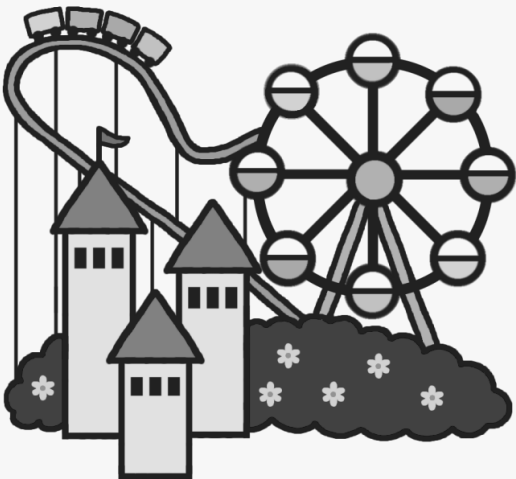
制作物：実演

Progress



デモの流れ

1. ログイン
2. チケットの閲覧、予約
3. 予約の反映、在庫枚数の変化を確認
4. 予約内容の確認・キャンセル
5. キャンセルの反映、在庫枚数の変化を確認

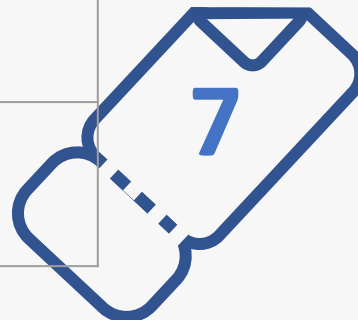


制作物

Progress



メトリクス	目安となる値	平均	最大
NOF number of Attributes	5~9	4.524	12
NOM Number of Methods	5~9	3.571	11
MLOC Method Lines of Code	50以下	6.988	58
NBD Nested Block Depth	5以下	1.398	4
VG McCabe Cyclomatic Complexity	10 以下であれば よい構造	1.434	7
LCOM Lack of Cohesion of Methods	0に近いほうが良い 凝集度が高い	0.522	1.1

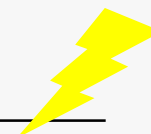


目次

✓チーム紹介

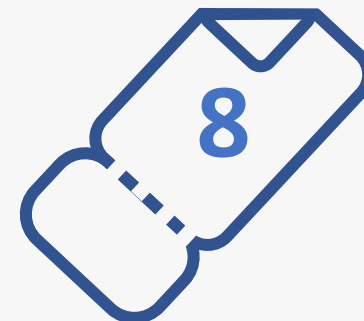
✓制作物

✓工夫点



✓課題・対策

✓個人の振り返り



工夫点

Progress



技術面

- ・ 機能ごとに作業を分担
- ・ システムに機能を追加しやすいように設計
 - ↳ GUI（第二反復）
 - ↳ DB（第三反復）

チームワーク

- ・ 作業中に不明点が見つかったらすぐにチーム内で報告・相談を行っていた



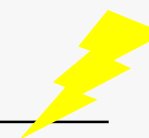
目次

✓チーム紹介

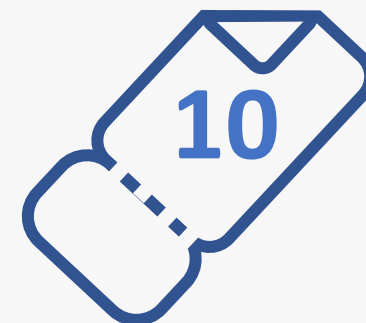
✓制作物

✓工夫点

✓課題・対策



✓個人の振り返り



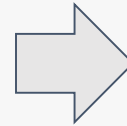
課題・対策

Progress

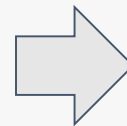


課題とその影響

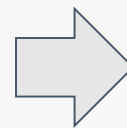
1. 設定した時間内に作業が終わらない
→ **計画が押す**



2. 1のリカバリができなかった
→ 後半で**無理のある計画**を実行



3. 個々の進捗の把握ができていない
→ 遅延時の**対策**がすぐに取りれない

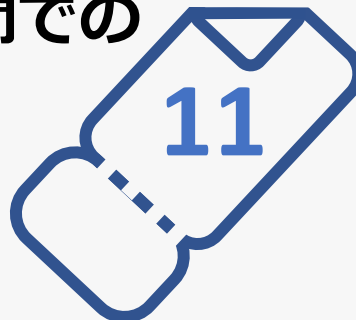


原因

1. 個々の**時間管理**が甘い

2. 最終的な目標や期限を見据えた
リカバリ案を実行できなかった

3. 結果報告のみで作業**中間での報告**がない



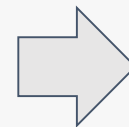
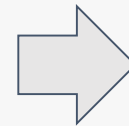
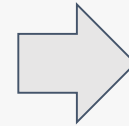
課題・対策

Progress



課題解決への取り組み

1. 個人での**作業時間を細かく**設定
2. 最初に**最終目標・期日**を見据える
3. 対面での報告だけでなく、
チャット等の他の手段を活用



期待される効果

1. 迅速な問題の把握
2. **実現可能な計画**の立案
3. **情報共有の円滑化**



目次

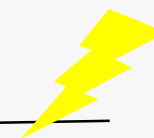
✓チーム紹介

✓制作物

✓工夫点

✓課題・対策

✓個人の振り返り



個人の振り返り : Suzuki

Progress



技術面

—実績—

- ・ **Swing**
実装/導入
ベースとなる型の制定
ページ遷移システムの作成



- ・ スライドデザイン

—課題—

エラー修正力の無さ

Javaの理解不足が起因 ⇒ 基礎に立ち返り学習する

ビジネス面

—社会人としての学び—

- ・ ホウレンソウの大切さ
- ・ 自己の解釈が共通認識とは限らない
- ・ 時間管理と超過時の対策

—こんな人財になりたい—

周りをしっかりと見る事が出来る人財



視野の狭さ克服





個人の振り返り : Hideta

技術面

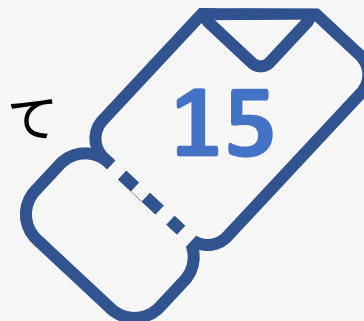
- 実績
 - データベース 実装/導入
 - データを格納する制約付きのテーブルの作成
 - DBへアクセスするDAOの作成
- 課題
 - 知識不足によるエラーを生むようなコードミス
→正確に知識をつける

ビジネス面

- 学び
 - 作業目的の共有の大切さ
 - こまめな進捗報告やその時間設定の大切さ

今後の意気込み

- 時間内に成果を出すために工夫する
- 失敗をしても反省を活かして挑戦し続ける





個人の振り返り : Oishi

技術面

○実績

- ・ **DBの導入/実装**
DBへアクセスするDAOの作成
- ・ **システムテストの実施**

○課題/改善策

- ・ **作業目的や内容の共有**
→目的理解とモデル精度の向上

ビジネス面

○学び

- ・ **共有の大切さ**
- ・ **こまめな報連相の必要性**

○今後の意気込み

信頼関係を築き、

全体を把握して動ける人財





個人の振り返り : Chino

技術面

実績

- ・ SwingによるGUIの実現

課題

- ・ 分析と設計の知識不足から、チームメンバーに質問や相談をすることが多かった。
→さらなる知識の習得を目指す

ビジネス面

社会人としての学び

- ・ 報告、連絡、相談は可及的速やかに行うことが重要

どのようなエンジニアになりたいか

- ・ 技術力も人間性も高く、チームに必要とされるエンジニア



個人の振り返り : Kawabe



技術面

- 実績
 - Swingを利用したGUIの実装
- 課題
 - UML図(分析・設計)の記述
 - 情報の取捨選択
- 対策
 - 参考書を活用する : 未達成
 - 研修内容を振り返る : 継続中

ビジネス面

- 社会人としての学び
 - 報連相の大切さ
 - 個人で行うことの限界
- 今後目指す人財
壁にぶつかってもあきらめない人財

