プロジェクト型演習 (ECサイト構築)

Cチーム (安達・塩田・畠山・藤島)



はじめに

- 1. コンセプト
- 2. ユースケース一覧
- 3. 個人の成果発表
- 4. まとめ



1. コンセプト

「ユーザビリティの向上~すべてのひとにcoffeeを~」

- 実務を意識した作業への取り組み
 - 可能な限りコンフリクトが発生しないよう担当機能を明確に分ける
 - ユーザーが見ているページが果たす役割を明確にする
 - 進捗状況や不明点は頻繁に共有する



2. ユースケース一覧

- 1) ユーザーを登録する(塩田)
- 2) ログイン/ログアウトする(藤島)
- 3) 商品一覧を表示する(塩田)
- 4) 商品詳細を表示する(畠山)
- 5) ショッピングカートの操作(追加・表示・削除)(畠山)
- 6) 注文確認画面を表示する(安達)
- 7) 注文をする(畠山)
- 8) 注文履歴を表示する(安達)



3. 個人の成果発表(塩田:デイリースクラムリーダー)

担当した機能

基本機能	追加機能	
ユーザー登録をする		
商品一覧を表示する	ページング機能並び替え機能	
商品を検索する	● オートコンプリート機能	



3. 個人の成果発表(塩田:デイリースクラムリーダー)

- 工夫した点
- ★ 並び替えと商品名検索をしてもページングが使えるようにしたこと
 - 検索結果が2ページ存在する場合、2ページ目でも入力した検索名が残るようにした
 - 並び替え順のセレクトボックスを選択するだけで商品の表示順が変更されるようにした
- ★ SQLの共通する部分を定数にしてエラーの発生率を少なくすること
- 苦労した点
 - 商品一覧画面で3商品×3行の並びで表示させること
 - Pageクラスの使い方がわからず、リストを3つ作ってページング機能を実装したこと



- 1) ユーザーを登録する(塩田)
- 2) ログイン/ログアウトする(藤島)
- 3) 商品一覧を表示する(塩田)
- 4) 商品詳細を表示する(畠山)
- 5) ショッピングカートの操作(追加・表示・削除)(畠山)
- 6) 注文確認画面を表示する(安達)
- 7) 注文をする(畠山)
- 8) 注文履歴を表示する(安達)



注文確認画面を表示する



○ 工夫した点



配達日時のエラーチェック

前日以前・同日の現在時間以前・3日後以降を選択した際には再び注 文確認画面に戻す



普労した点



配達日時のエラーチェックにおけるif文による分岐



8) 注文履歴を表示する



エ夫した点 画面構成



表示項目(注文日時・注文状況・配達予定日時)の追加と色分け









らくらくcoffee



らくらくcoffee

3. 個人の成果発表(畠山:技術リーダー)

<担当した機能>

- 商品詳細画面(トッピング情報の追加・合計金額を動的に変更)
- ショッピングカート機能(商品の追加・削除・表示)
- 注文確定処理(注文確定時、データベースのステータスを変更)
- クレジットカードWebAPIの実装(クレジットカードの有効性を確認)



3. 個人の成果発表(畠山:技術リーダー)

<工夫した点>

- コーディング前にアルゴリズムを考えるようにした
- → 自身の開発効率の向上、チームメンバーとの情報連携に役立った
 - 誰が見ても分かる変数名を付ける

<苦労した点>

● SQLの発行回数を減らす為、複数テーブルを結合してデータを抽出すること



3. 個人の成果発表(藤島:総リーダー)

<担当機能>

- Spring Securityの実装とパスワードのハッシュ化
- -ログイン/ログアウト機能
- •住所自動取得機能
- ・メール自動送信機能
- ・カート内の商品削除(一部)
- ・クレジットカード認証機能(一部)



3. 個人の成果発表(藤島:総リーダー)

- <工夫した点>
- Spring Securityを最初に実装した点
- → ログイン/ログアウト機能や権限の有無による異なった表示(ログイン/ ログアウトボタン表示)はSpring Securityによって淘汰されると考えた為
- パスやメソッド名などの統一感を意識した点
- → 開発や保守をしやすくなると考えた為



3. 個人の成果発表(藤島:総リーダー)

- <苦労した点>
- ・学んでないことを自ら調べて実装すること(メール機能やクレジットカード認証機能)
- →Web上で調べるだけでなく、APIやリファレンスをたくさん読んで正しい記述方法を学んだ
- <反省点>
- ・初めにルール(命名法など)を決めておけばよりスムーズだったかもしれない



4. まとめ

- 【チームとして作業することの楽しさ・難しさを学んだ】
 - 不明点を共有し合うことでスムーズに開発を進められる
 - 全体で情報を共有することの難しさ

◆ 【反省点】

- ▶ 機能の実装を優先し、コーディングが冗長になった部分がある
- ▶ 指定された以上の追加機能を実装することが出来なかった



ご清聴ありがとうございました。

