1.企画書（1）

* **プロジェクト名:** タイピングゲーム
* **作成⽇**: 2024/11/28
* **作成者**: 山﨑小百合

2.プロジェクト概要

* **目的：**ゲームを通し、タイピングスキルを向上させる
* **背景：**最近パソコンに興味を持つようになった子供にまずは何からやらせるべきか悩んでいる親
* **目標：**簡単な操作からまずは、パソコンの楽しさを知ってもらうことに加え、タイピングスキルの向上に繋げる

3.ターゲットユーザー

* 子供（5歳頃～12歳頃のパソコン初学者）
* シンプルな構造

4.機能要件

* **主な機能：**
* キー入力
* 問題文をランダムで表示
* 音声読み上げ（chromeのみ）
* **非機能要件：**

5.システム構成

* **アーキテクチャ：**
* **技術スタック：**「Javascript、CSS、HTML」

6.開発スケジュール（計11日）

* **フェーズごとの目標：**
* 2⽇間: 設計と基本機能の実装
* 1⽇間: UI/UXデザインの調整
* 3⽇間: テストとデバッグ

7.リソース（時間と自己管理）

* **使用時間：**「1日1時間」
* **進捗管理方法：**「毎週進捗レビューを行う」

8.リスクと対策

* **予測されるリスク：**「デザインの迷走」
* **対策：**「時間を決める」

9.品質とテスト

* **テスト戦略：目的**：各機能（キー入力処理、タイマー、スコア計算）が単独で正しく動作することを確認。

10.納品物

* **納品予定日：2024/12/18**

11.運用・保守計画

* **運用サポート：「**問題の追加・変更」

12.レビューと反省

* **自己レビュー：子供が使いやすいシンプルなものにできたので良かった。**